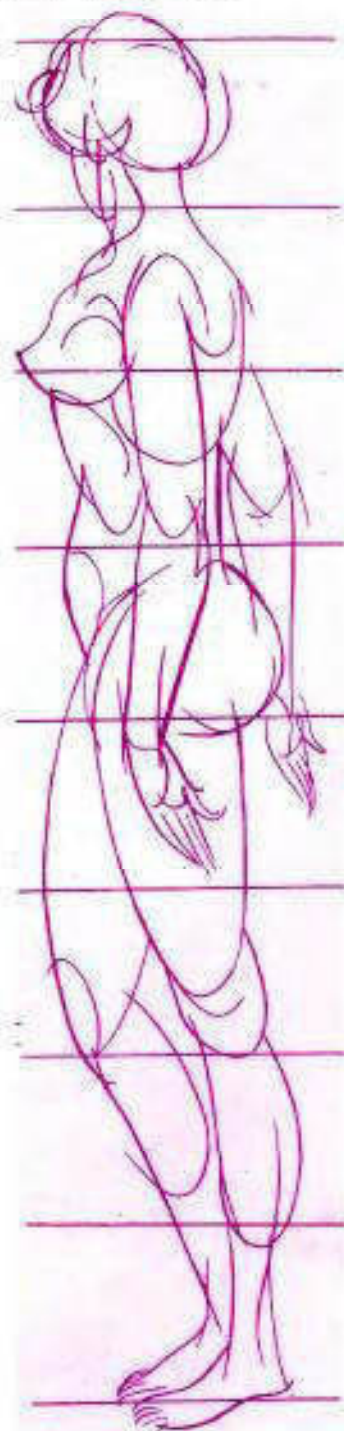
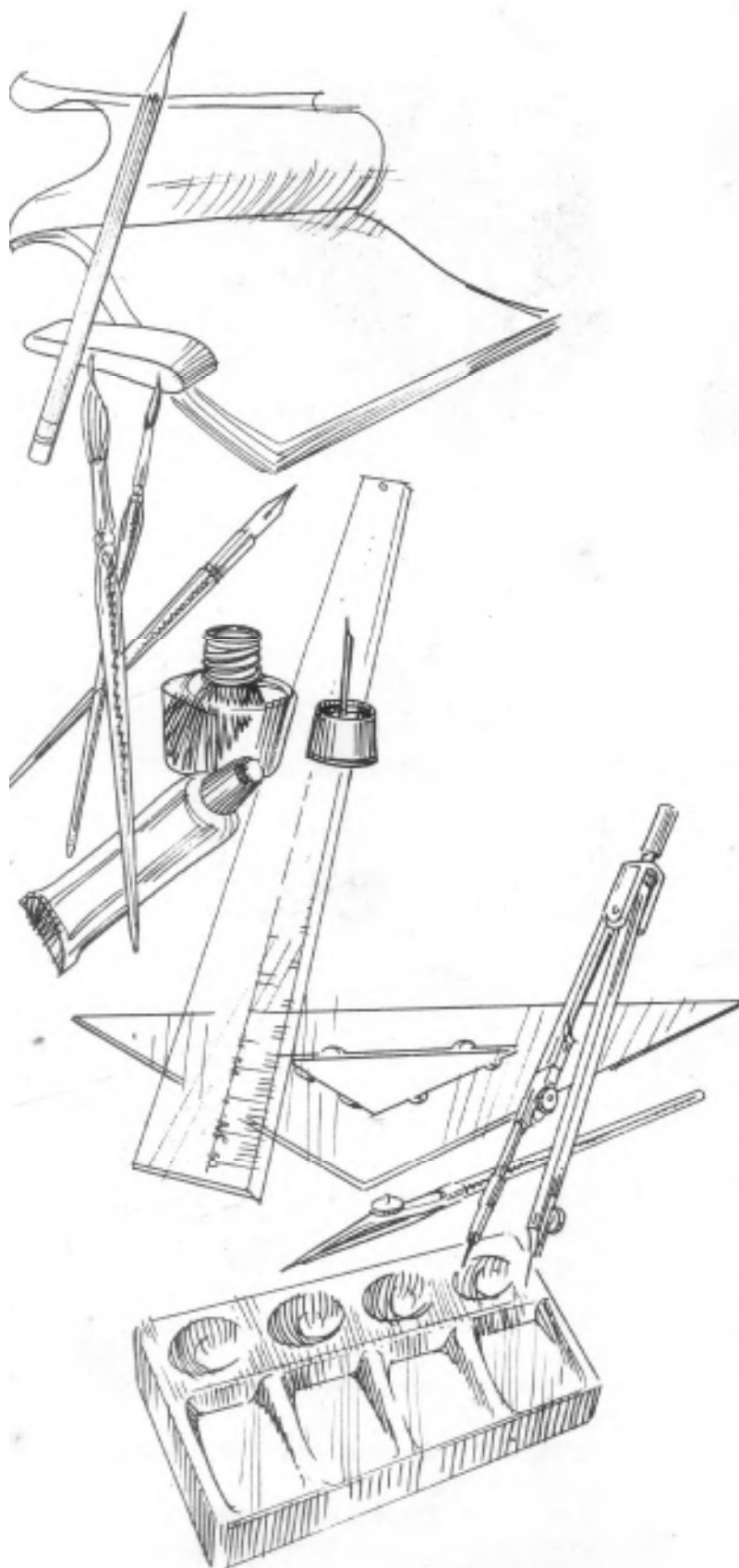
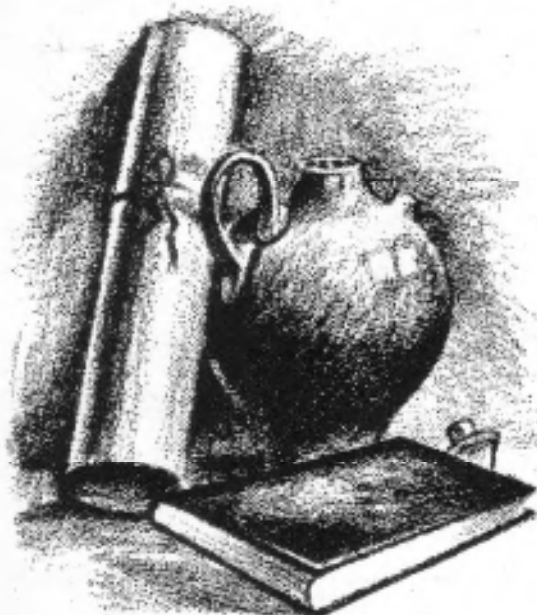
# Curso Completo de Desenho Artístico

## PARTE 1

## MATERIAL

O material básico para quem quer aprender a desenhar resume-se apenas, no início, em lápis e papel. Lápis de escrever, desses comuns, n.º 1 e 2, mas de boa qualidade. Madeira e ponta (grafite) bem macias.

Como se aprende a desenhar **desenhando**, a quantiade de papel que o principiante vai gastar será enorme. Começar seus primeiros exercícios em papel especial para desenho seria um gasto elevado. Elevado e desnecessário.

O principiante deverá usar para seus esboços iniciais papel comum, branco, de qualquer tamanho ou qualidade. A medida que progredir, sentir seu traço mais firme, firmesa essa conseguida pelo praticar constante (não por algum **segredo da profissão,** como pensam alguns), poderá passar a usar papel de melhor qualidade.

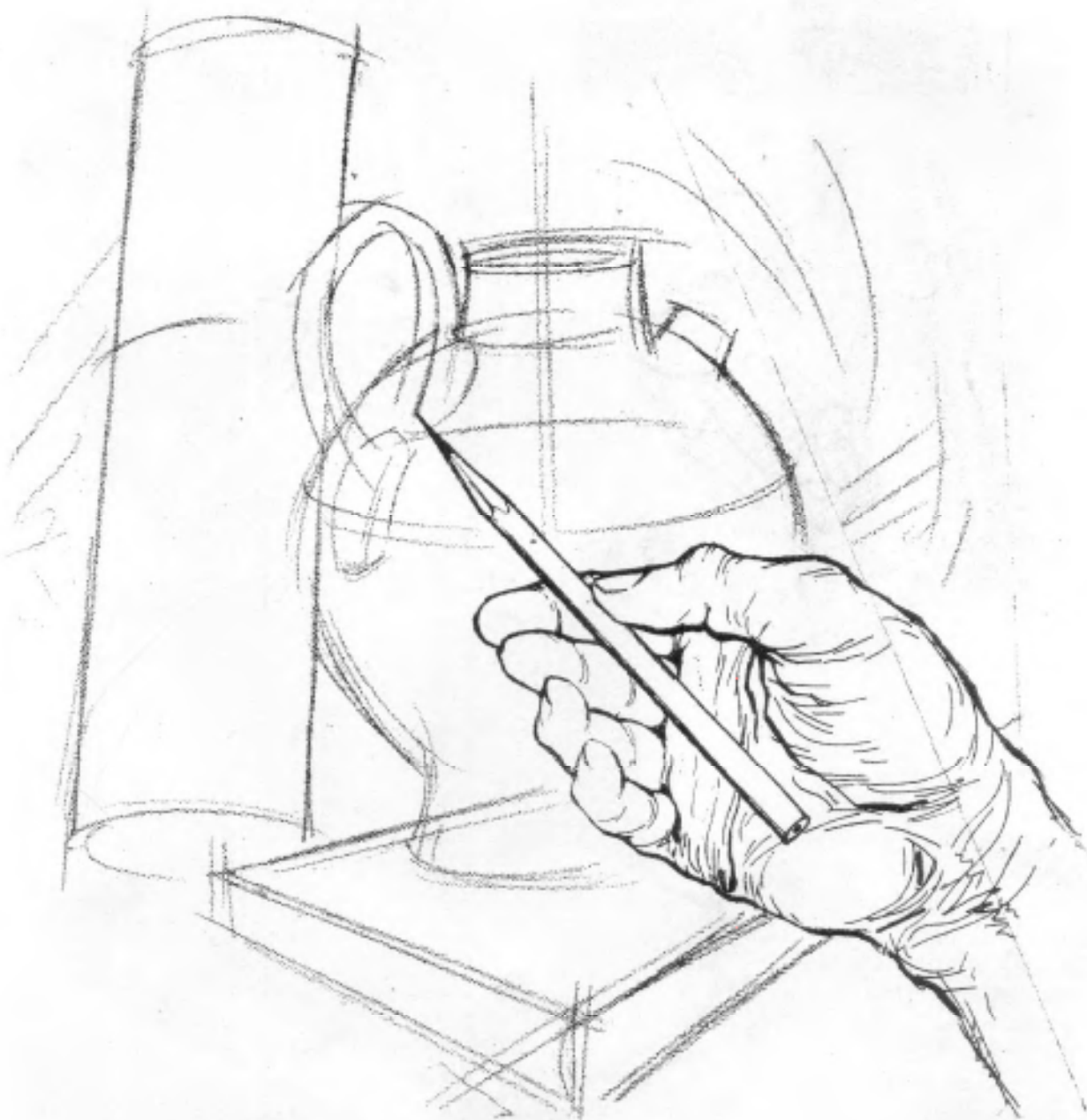
Desenhando muito, sempre a lápis inicialmente, haverá necessidade de muitas correções, pois no começo a mão **parece** dura e o lápis não quer **obedecer** a direção que voce quer dar a ele. Para **estas correções** usa-se uma borracha bem macia. Compre então uma borracha de boa qualidade, própria para desenho.

MATERIAL INICIAL

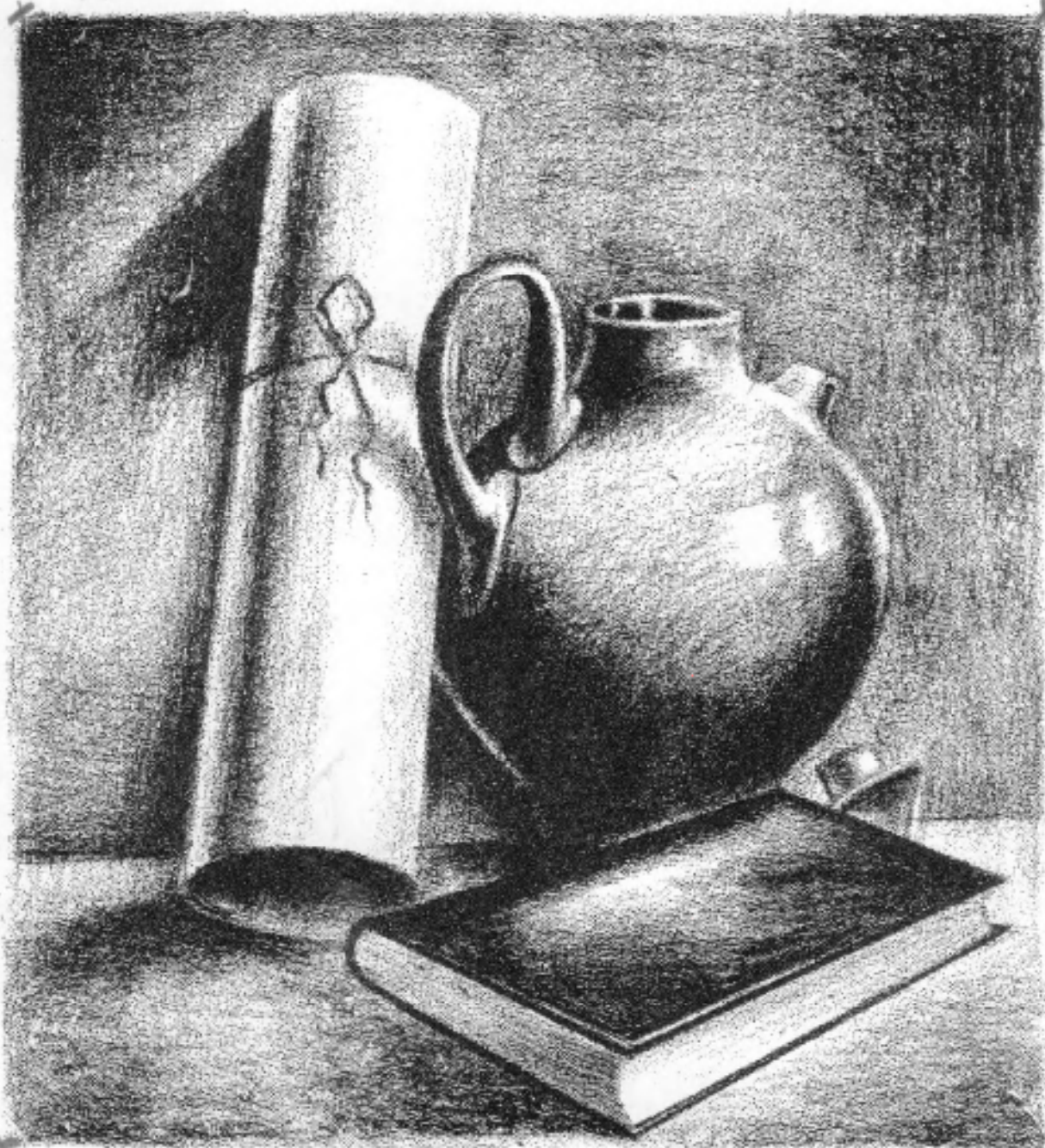
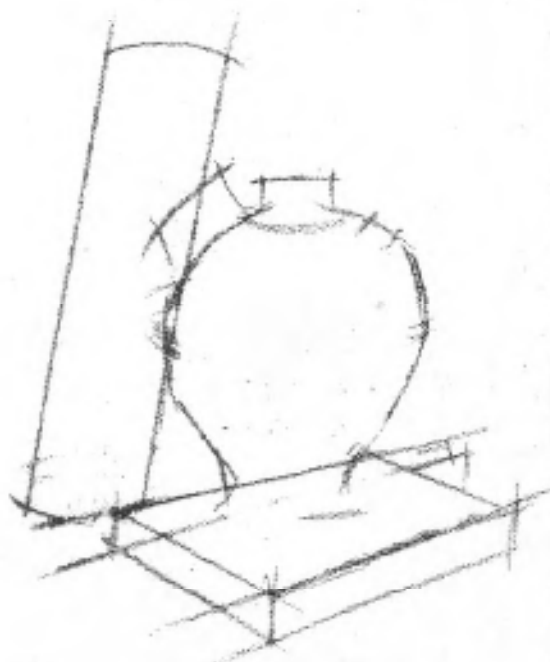
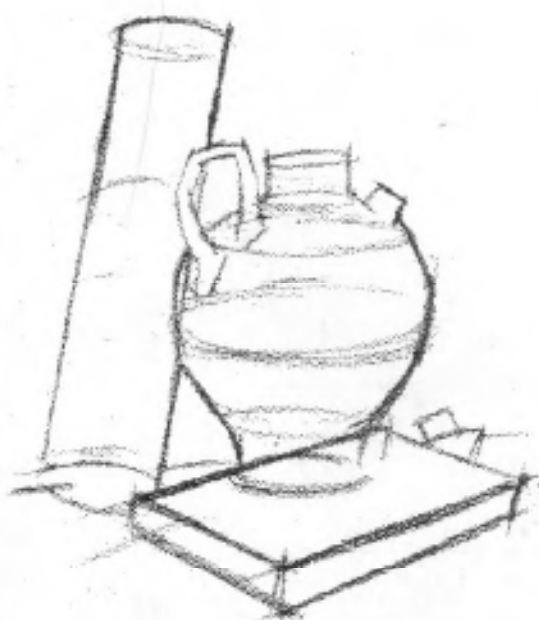
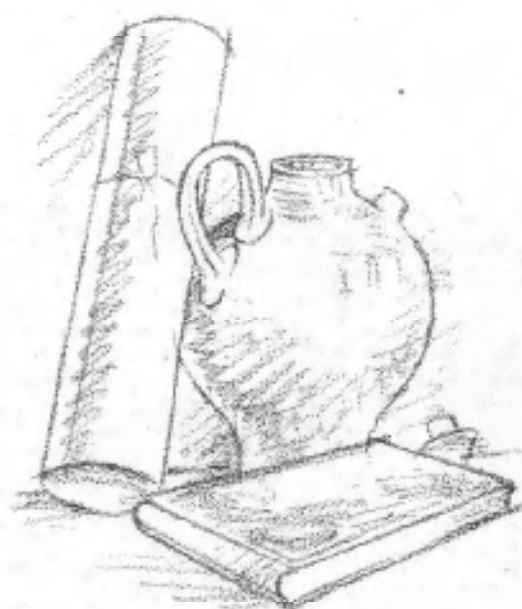
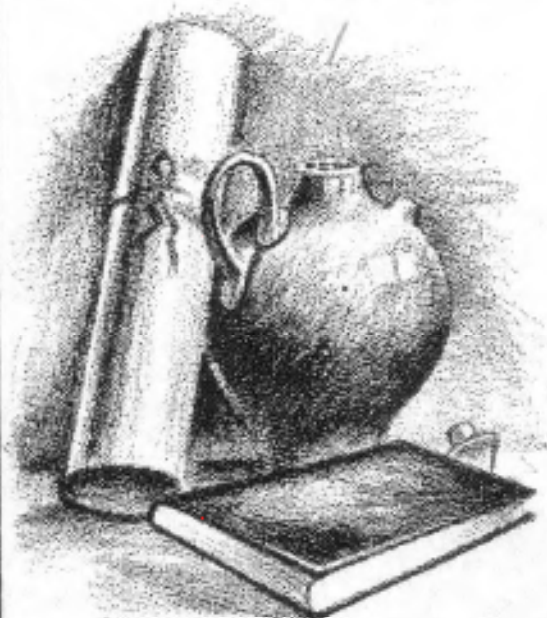
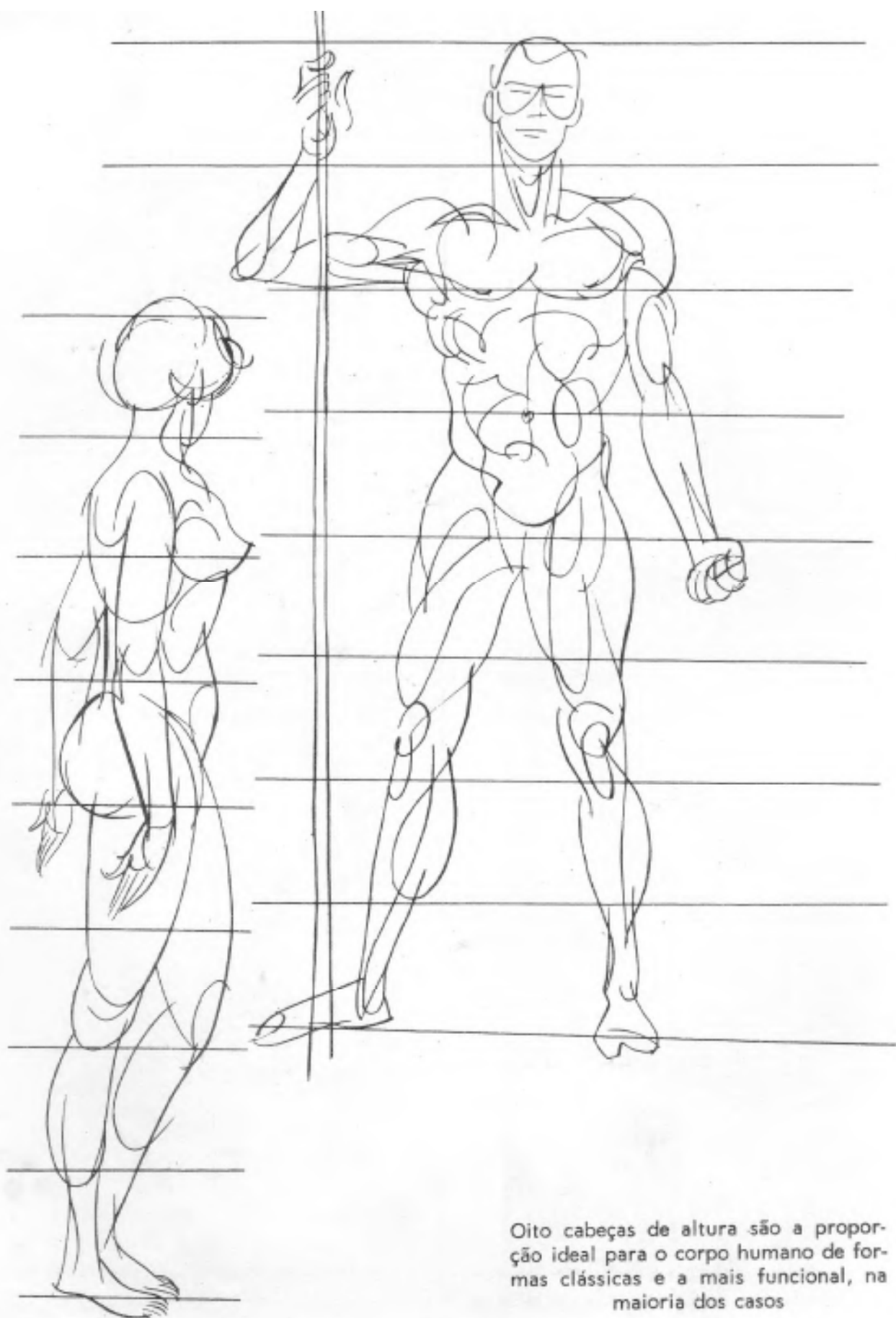
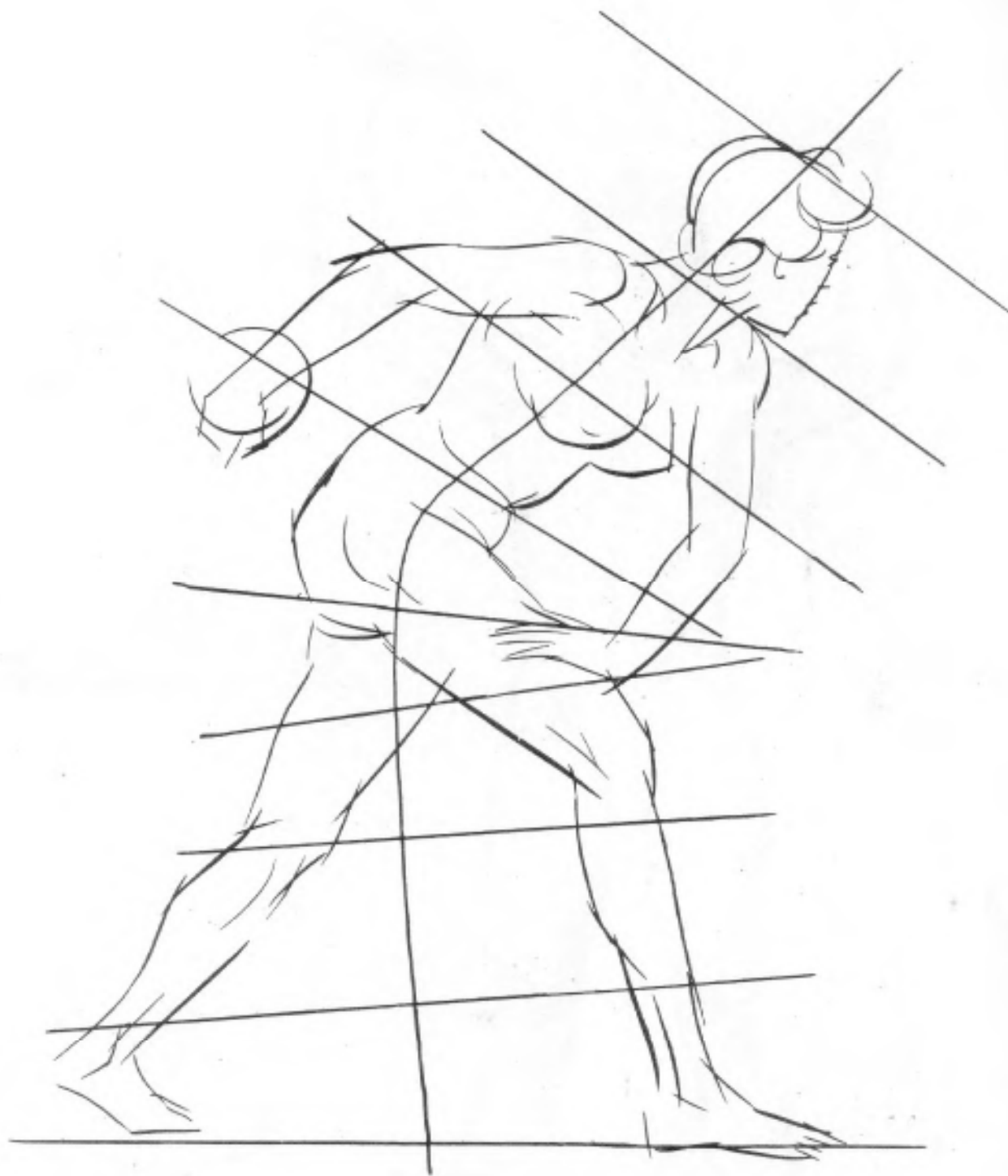
Papel de qualquer qualidade, branco, e firme que voce grampeará em cadernos para manter ordenados seus esboços.
Lápis comum, de boa qualidade, bem macios. N.º 1 e 2
Borracha para lápis, super macia e de boa qualidade.
Pincel para desenho de cerdas macias e uniformes.
Pena de aço especial para usar com tinta nanquim.

Tinta nanquim, preta, de boa qualidade.
Régua comum, transparente, de uns 40 cms.
Guache branco — para corrigir desenhos a nanquim.
Esquadro transparente, de uns 20 cms.
Compasso de boa qualidade para lápis e tinta.
Tira linhas para traçar a nanquim.
Godê para temperar guache, nanquim ou tinta em cores.

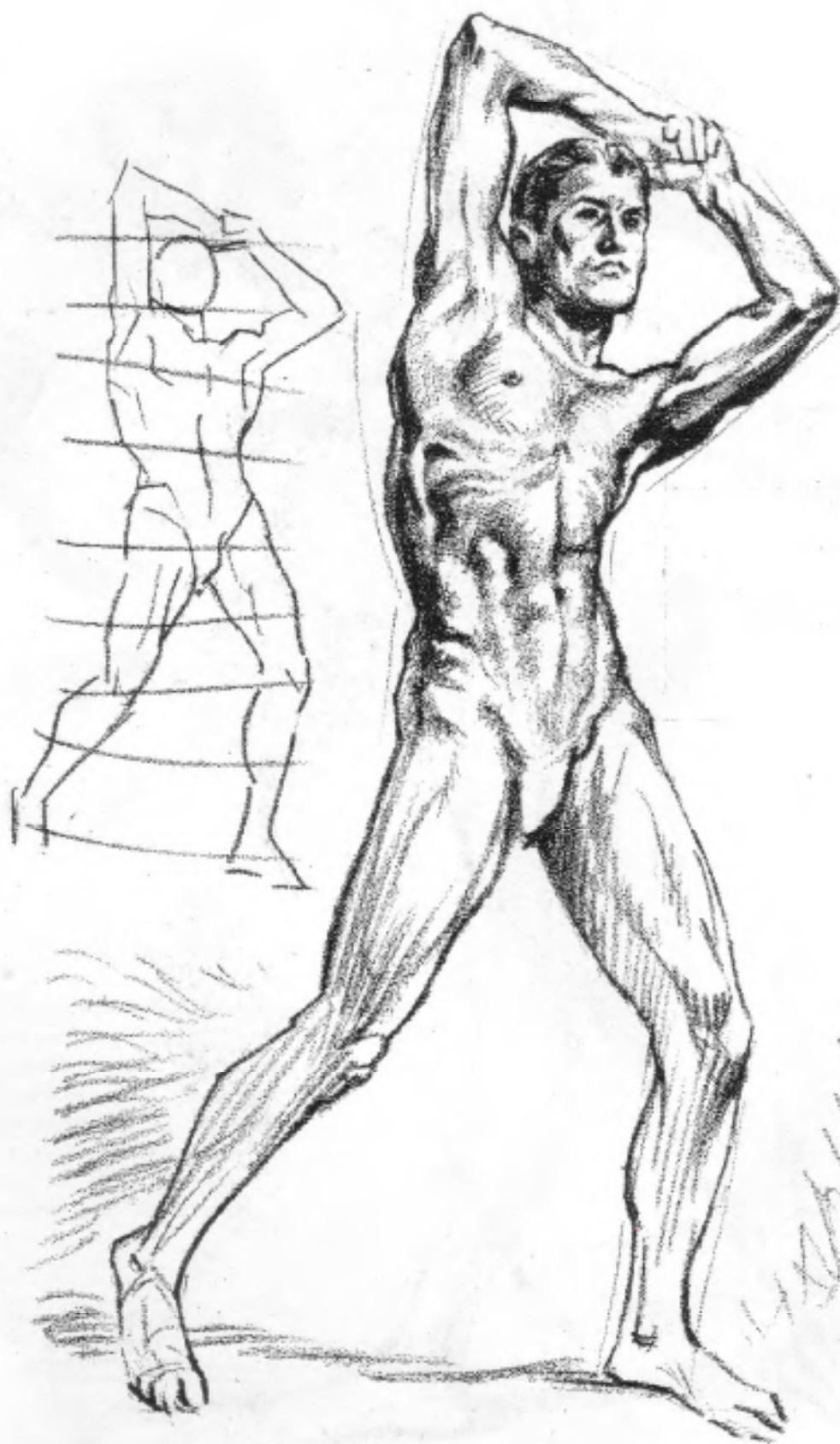
**O ESBÔÇO** é a alma do desenho: rápido, simples, didático, êle é a base necessária para qualquer concepção.

O lápis, seguro com leveza, a mão correndo macia sôbre o papel, fazem com que os primeiros traços comecem a delinear as primeiras formas do desenho.

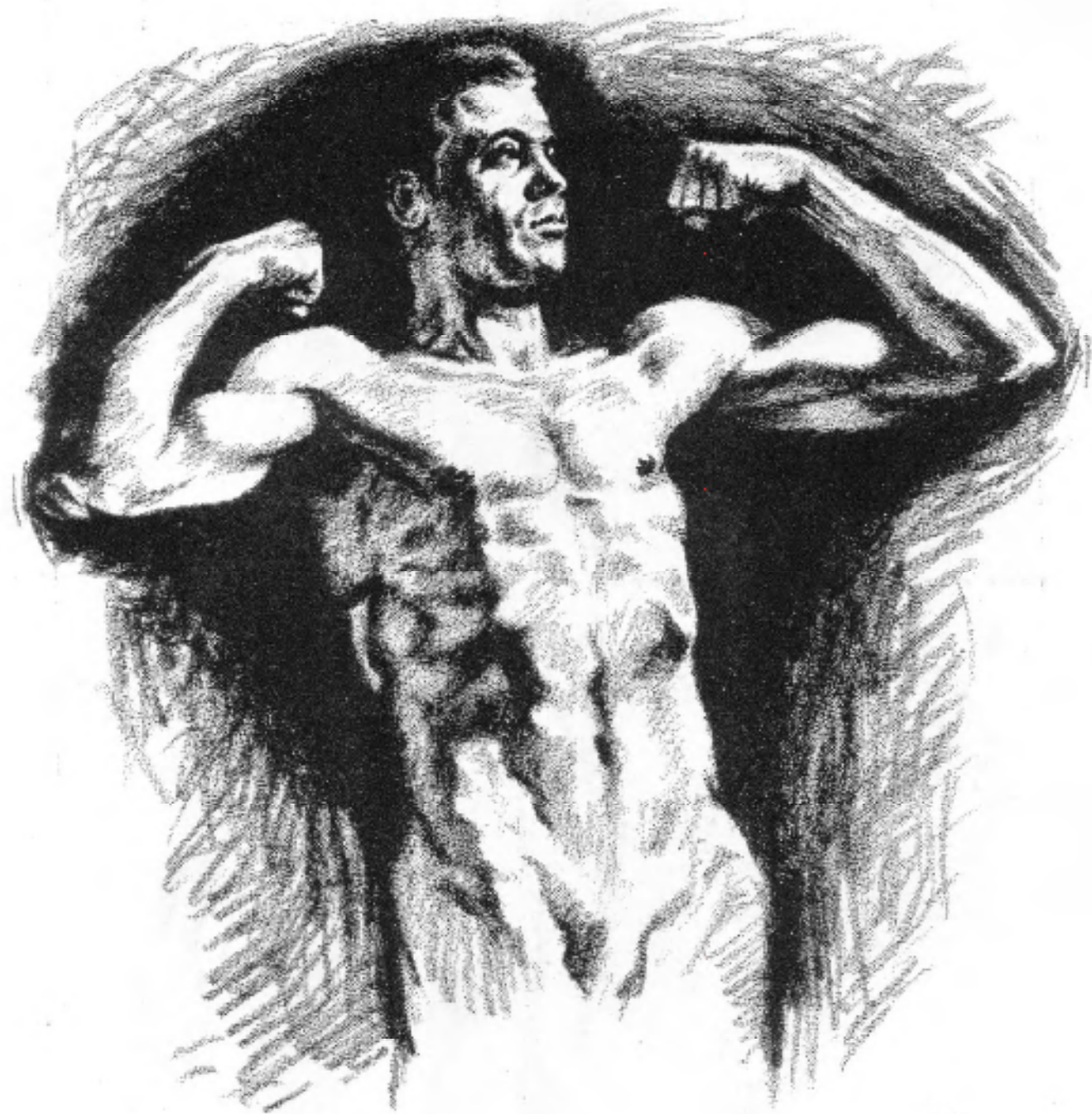
Um esbôço feliz e espontâneo sempre leva a um bom desenho. Nem todos os desenhistas fazem um esbôço detalhado de seus trabalhos, mas uma pequena marcação inicial sempre é elaborada.

Desenho completo de uma composição de objetos, com tôdas as luzes, sombras, luzes refletidas e sombras projetadas. Para executar êste desenho, foi feito o esbôço inicial, e, daí, as outras fases subseqüentes, que só foram possíveis depois de esboçado o trabalho.

Na página seguinte, são expostas as fases por que passou, até seu término.

Marca-se o espaço a ser usado com as primeiras formas dos objetos.

Corrigem-se as primeiras formas, e fazem - se os detalhes dos objetos.

É dada a forma final dos objetos e marcam-se as sombras e as luzes.

São dados os valores de tôdas as sombras, conseguindo-se os efeitos das luzes.

Oito cabeças de altura são a proporção ideal para o corpo humano de formas clássicas e a mais funcional, na maioria dos casos

A figura se desloca, mas sempre dentro da proporção eleita. No esbôço acima, a figura mantém as oito cabeças da proporção clássica, mesmo quando se move.

Estudo do natural onde os músculos aparecem com dinamismo, sempre dentro da proporção prèviamente eleita.

Estudos detalhados da figura anatômica em movimentos comuns. Na primeira, a figura se desloca, mas o equilíbrio é mantido. Na seguinda, a figura se movimenta mais, mas conserva, ainda, o equilíbrio dentro da sua proporção.

Os músculos se movimentam todos. O equilíbrio é mantido para que a figura não "caia" para trás. E tudo se articula dentro das clássicas oito cabeças.

Estudos anatômicos em claro-escuro, trabalhados do natural. São de grande valor para os conhecimentos de massas e volumes dos músculos.

Antes de usar outras técnicas, são necessários estudos detalhados, dísciplinados, a lápis, em todos os valores de tons.

Luz dirigida diretamente sôbre o modêlo, dramático. A luz, batendo na parede, volta refletida ao corpo, dando na sua parte escura uma luz mais fraca, que forma com mais evidência o relêvo do corpo.

Dois apontamentos de Getúlio Delphim estudados do natural. Note-se como foram conseguidos os traços dos músculos em movimento, devido ao fato do autor ter usado o modêlo vivo para seus estudos.

Bico de pena de Getúlio Delphim. Tôdas as reações dos músculos em movimento foram observadas.

**A ANATOMIA** é um estudo que só é possível, pràticamente, através do modêlo vivo. Os estudos do natural com modelos tornam possível um conhecimento seguro do corpo humano: um dos capítulos mais importantes da arte de desenhar.

Apontamentos feitos do modêlo vivo, cujas formas e posições não poderiam ser imaginadas sem êle, com tal exatidão.

Esbôço leve, delicado; linhas rítmicas, graça e leveza no esbôço, para êstes estudos de bailarina.

Estudos êsses, baseados em fotografias feitas do modêlo, em tôda a sua fôrça de movimento. Nestes casos, a fotografia é de uma ajuda inestimável.

Novamente Getúlio Delphim nos dá dois estudos femininos do natural. O primeiro, em meio-tom, a bico de pena. O segundo, a traço puro, onde mostra que o modêlo é o único apôio para o estudo de anatomia.

Para cabeça humana convergem tôdas as atenções do desenhista ilustrador, pois nela estão concentradas as principais características dos personagens. O uso de modêlo vivo para êsses estudos é o ideal. Suas proporções, em relação aos olhos, nariz, bôca, são mais fáceis de se observar no estudo direto do modêlo vivo, bem como as mudanças das medidas, conforme o tipo de pessoa.

O estudo abaixo é de um tipo de proporções clássicas.

O esbôço (que se vê por baixo do desenho) foi usado para marcar a colocação dos elementos principais.

Marcado o espaço ocupado pelo volume da cabeça e feita a colocação dos elementos principais, parte-se para a definição final dos olhos, nariz, bôca e orelhas, como também do cabelo e principais relevos.

Direção do cabelo, luzes e sombras são marcadas em seguida e dão a orientação para a aplicação dos últimos retoques.

Uma série de apontamentos do natural, com seus esboços iniciais, onde as posições do modêlo são mais difíceis. Note-se que o esbôço já coloca os elementos principais.

Apontamentos do natural, a bico de pena, do artista Getúlio Delphim. Note-se a segurança do estudo da anatomia e das formas, que se tornaram possíveis, devido ao contato com o modêlo vivo.

Olhos, nariz, bôca e demais elementos estão no lugar certo, pois o modêlo vivo traz essas vantagens; em vez de improvisação, temos o contato direto com os problemas a resolver.

Getúlio Delphim mostra-nos, em estudos de bico de pena, do natural, expressivos apontamentos da cabeça feminina.

Cabeças de mulher necessitam de linhas mais suaves, desde o esbôço até a fase final.

Os olhos, a bôca têm um tratamento especial, só possível observando-se o modêlo vivo.

Dêsse jeito, tôdas as particularidades dos vários tipos femininos são executadas com mais autenticidade.

Apontamentos do natural de vários tipos de modêlo. Como sempre, o esbôço tem a sua função básica de delinear o desenho.

**SÉRGIO LIMA**

O desenhista Sérgio Lima nos dá uma exposição das fases necessárias para a execução de um desenho em meio-tom, em aguada de nanquim.

Um esbôço a lápis com os valores de sombras; os primeiros tons de aguada nas sombras mais leves, e, em seguida, a marcação dos tons intermediários, e finalmente, os pormenores e detalhes finais.

**EDUARDO TEIXEIRA COELHO**

**O PANEJAMENTO** é um estudo que só é possível, também, em contato com o modêlo. Rugas, dobras, caídas de panos conforme a sua textura têm que ser executadas com apontamentos de observação direta.

Nestes dois trabalhos de E. T. Coelho nota-se a fidelidade dos detalhes, de um apurado estudo do natural. A técnica do nanquim é pura e nos dá a idéia do pano grosso, usado pelos personagens nas suas vestes.

Apontamentos feitos do natural de diversos tipos de tecido, bem como de diversos tipos de roupa: larga, com caída natural e justa, que adere à anatomia.

E. T. Coelho nos mostra, nestes dois trabalhos, a técnica usada para panejamento claro e escuro.

Enquanto, no primeio, as rugas são cuidadas no escuro, as do segundo surgem do brilho do pano.

LA BARQUERA
1416

Apontamento de rugas em largo movimento.

O esbôço marca a direção das rugas conforme o movimento dos braços e pernas, frisando a anotomia interna.

O apontamento foi obtido de uma foto instantânea.

**O MOVIMENTO** é conseguido da constante observação do natural ou de fotografias de modelos em diversos tipos de movimento. No desenho acima de E. T. Coelho observe-se o equilíbrio da figura, sòlidamente apoiada ao chão e em perfeita harmonia com a deslocação. Apontamentos rápidos, do natural, dão um bom adestramento neste sentido.

Antes de usar o modêlo vivo, E. T. Coelho esboçou tôdas as linhas de movimentação antes da fase final.

Movimento cinematográfico conseguiu Getúlio Delphim nesta ilustração. Os primeiros planos e o ângulo escolhido dão uma sensação de movimento e um dinamismo bem plástico.

Formas iniciais e colocação das figuras dentro do movimento escolhido.

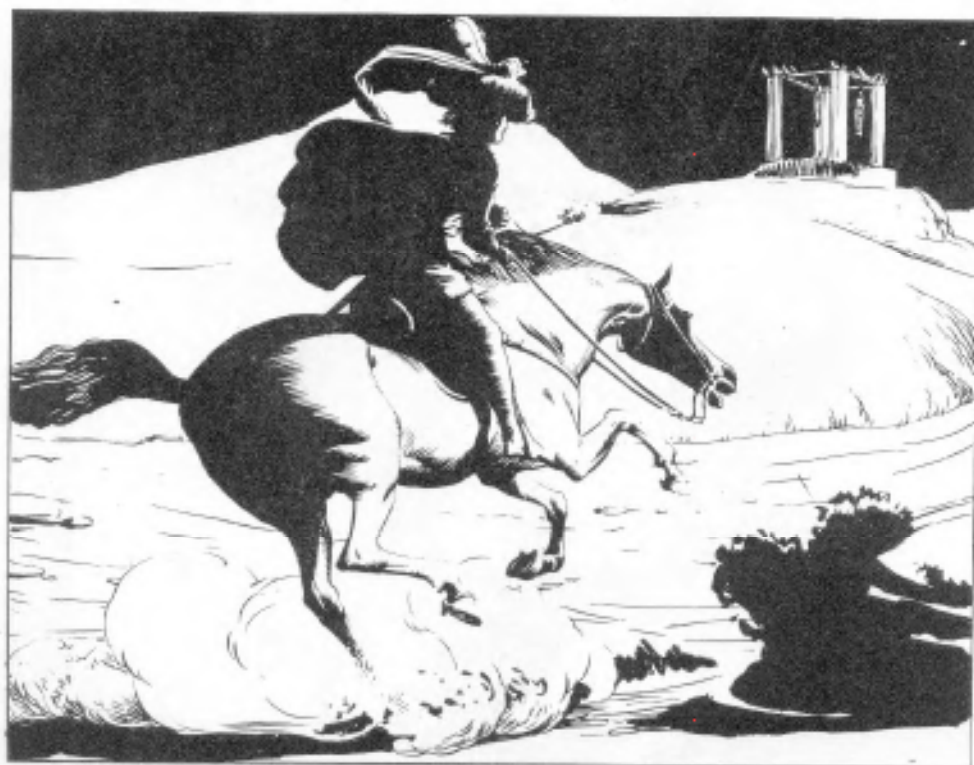
Construção anatômica, estudada dentro do esbôço inicial.

As figuras vestidas com as fardas, acompanhando o movimento.

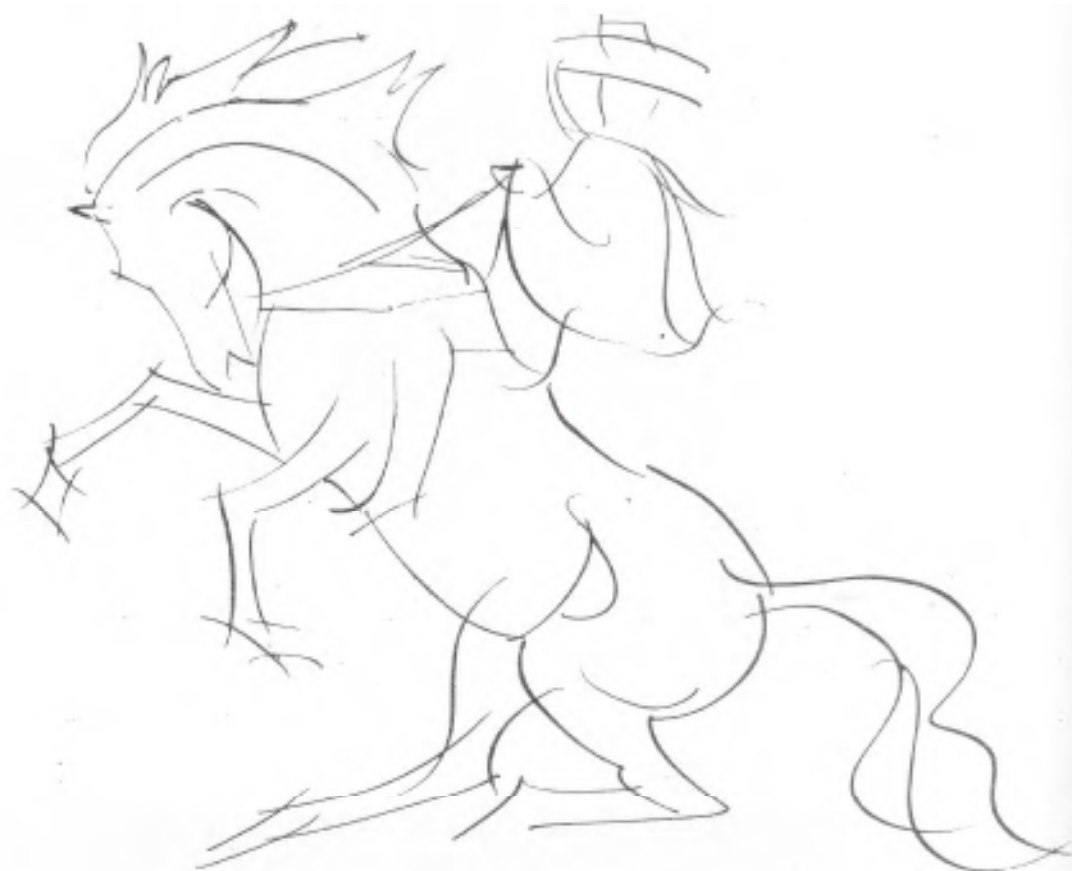
Detalhes, marcação de sombras e campos de luz observados.

A ilustração terminada pelo artista Inácio Justo. Composição, anatomia, movimentos, luzes e sombras foram prèviamente estudados em todos os esboços anteriores.

**LUIZ SAYDENBERG**

Luiz Saidenberg, fechando o centro das figuras e fazendo leque com os braços e pernas, deu uma boa sensação do movimento dos dois personagens.

O ilustrador E. T. Coelho move seus cavalos de um modo dinâmico e harmônico.

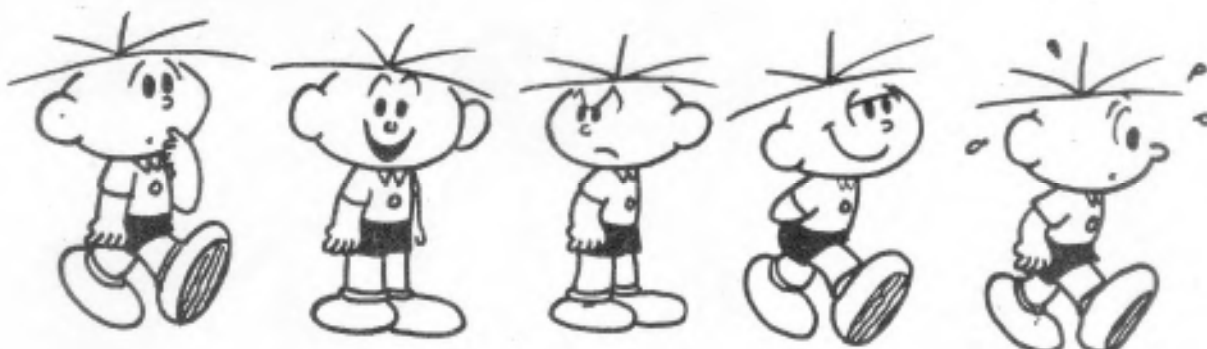
No primeiro trabalho, a própria paisagem ajuda o movimento.

No segundo, a linha de movimento da montaria e do cavaleiro é exuberante.

Com tôda a graça e leveza características de Nico Rosso, a simpática figurinha do Anjinho se movimenta em linhas leves, que tiveram seu esbôço bem elaborado.

De um ponto de partida eleito para o centro da ação, Inácio Justo nos dá uma dramática sensação de movimento dos seus personagens e elementos. Todos se dirigindo para o centro da ação que, neste caso, é o tanque de guerra.

Estudo do natural, de Fernando Dias da Silva, para o desenho abaixo.

Arte final, a nanquim, do trabalho acima estudado.

Outro estudo do mesmo artista para uma cena de grande movimento. O cuidado com a anatomia, luzes e linha de movimento tornou dinâmico o desenho final, a bico de pena.

**EXPRESSÕES** humanas, de preferência, são estudadas com sucesso, usando instantâneos fotográficos dos modelos, em reações fisionômicas bem rápidas. Nos desenhos cômicos, como os desta página, do artista Maurício, as expressões são super-resumidas e caricaturadas para se conseguir a graça pura das fisionomias. Maurício define com grande sucesso seus tipos através de expressões bem estilizadas.

Série de apontamentos a lápis, por Getúlio Delphim, de expressões faciais calmas e em movimento, feitos em estilo rápido e espontâneo.

Baseado num esbôço rápido,
Getúlio Delphim constrói uma
dramática expressão.

Três expressões subseqüentes do mesmo tipo, dentro de uma ação dramática, criadas por Luiz Saydenberg para uma história de caráter violento.

Dramática e expressiva cabeça, executada por E. T. Coelho, de um personagem que morre envenenado no "O Tesouro", de Eça de Queiroz. A observação direta sôbre um modêlo expressivo tornou possível os detalhes que deram tôda dramaticidade a esta tomada de cena.

Três exemplos do mesmo autor, de modelos diferentes. As expressões foram recolhidas de tipos bem marcados, que deram o ensejo ao artista de notar elementos humanos de real valor dramático.

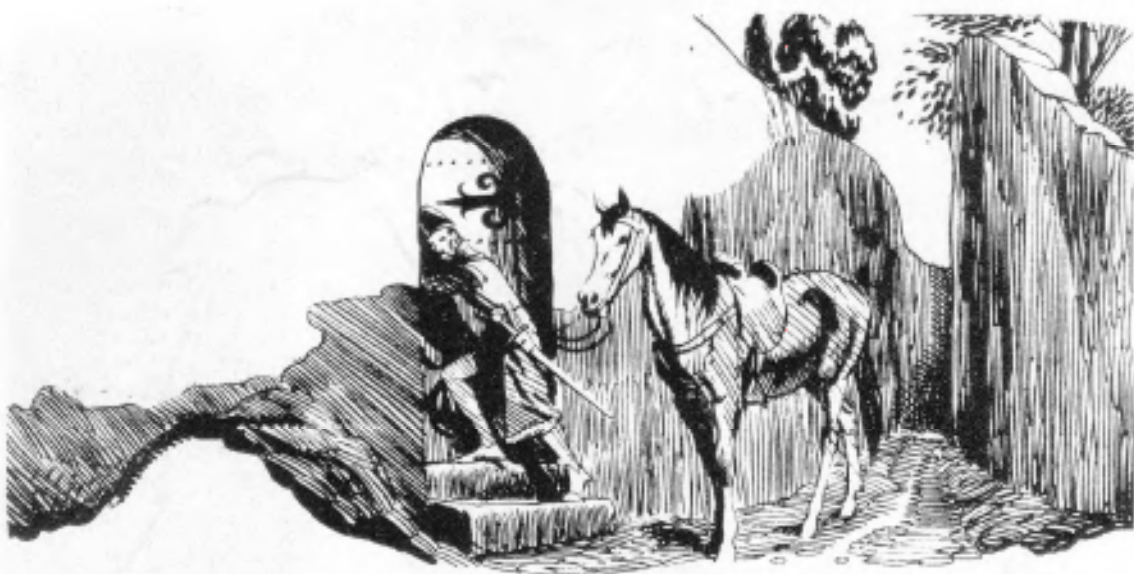
Estudo a carvão de Fernando Dias da Silva, do natural, para uma cabeça a ser executada a bico de pena. A fôrça do estudo foi fixada num expressivo desenho.

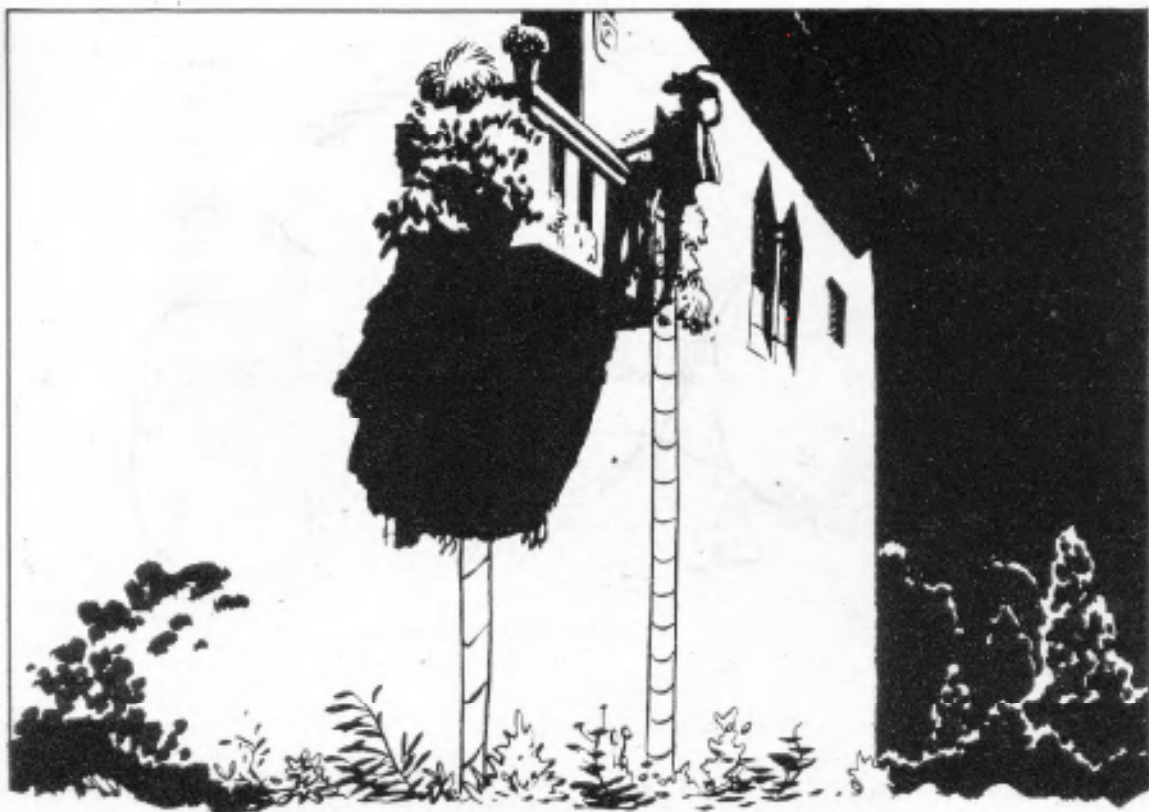
Estudos de um mesmo personagem, em diversas expressões.

Nesta página, Igayara mostra que, em tôdas as fases, o personagem mantém o mesmo tipo. Apesar de aparentemente fácil, é necessária muita observação nos esboços preliminares.

Acima, uma expressão cômica de Gutemberg com a devida preparação que o desenhista desenvolveu até lograr o seu intento.

Em baixo Igayara mostra como seus personagens infantis reagem conforme as situações apresentadas na estória.

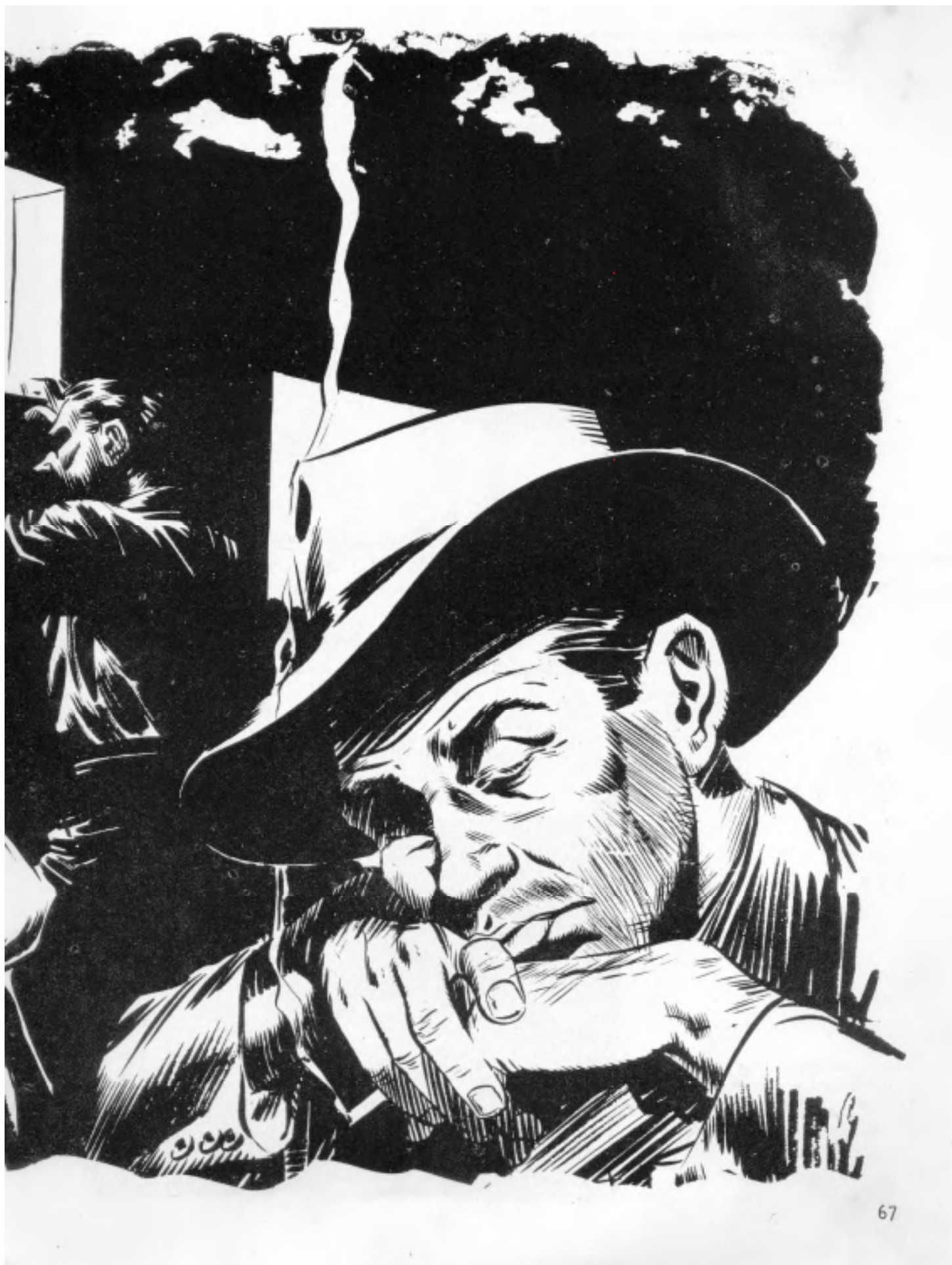
**A LUZ E SOMBRA,** natural ou artificial, são conseguidas com êxito dos apontamentos do natural — tanto na figura, como na paisagem. Na ilustração acima de E. T. Coelho, a fôrça de sol a pino — sua luz ardente e seus escuros recortados, foram obtidos de um estudo do natural, o que torna possível tôda a exatidão do desenho.

Nestas duas páginas temos quatro exemplos expressivos de luz e sombra, do ilustrador E. T. Coelho.

Em cima, o sol perde a fôrça e temos a luz calma do entardecer. Em baixo, o sol se põe e os elementos se recortam contra a luz vinda do horizonte.

Efeito bem logrado da presença da lua e suas projeções frias de luz, diferentes da luz solar.

Luzes e sombras, duras e recortadas de luz de chama bruxoleante, em ambiente escuro.

FLÁVIO
COLIN

O artista Flávio Colin, através de um bom esbôço, construiu tôda a marcação de várias gamas de luz e sombra de seu dramático personagem. Com a segurança conseguida num correto esbôço, Colin manejou o pincel de modo categórico, na arte final.

Ilustração de caráter dramático, onde os modelos foram iluminados de forma que a "máscara da face" tivesse a expressão que o trabalho requeria e a luz, nesse caso, sublimou a intenção

Expressivo exemplo da técnica de pincel de Flávio Colin que transmitiu para o papel o clima de um dia de sol forte, onde as sombras são bem definidas, sem meios tons.

Clima interno, ambiente lusco-fusco, onde as luzes e as sombras se fundem no clima geral.

MANOEL
FERREIRA

O desenhista Manoel Ferreira expõe nesta página o esbôço e a marcação de seu estilo em matéria de luzes e sombras. Tanto na cabeça como na mão, o esbôço e a marcação estão cuidadosamente estudados.

Novamente Manoel Ferreira expõe, na página acima, como esboçou, encaminhou e marcou as primeiras sombras para o capítulo que se vê em fase final, na página da direita.

O artista Júlio Shimamoto, através de sua técnica personalíssima, mostra os elementos dramáticos, tanto na figura humana como na paisagem, com o uso do claro-escuro, executados a pincel.

GUTEMBERG

O exemplo em aguada foi feito por Gutemberg. Uma luz forte de um dos lados e outra mais fraca do outro dão efeitos bem contrastados em todos os elementos focalizados na ilustração. Na técnica da aguada, o uso da fotografia dos elementos usados é de grande ajuda para a execução do trabalho.

**A COMPOSIÇÃO** reune a técnica ao bom gôsto do artista. Êle se utiliza do seu senso estético para transmitir a sensação que deseja, com uma reunião de elementos diversos e personagens vivos. A composição do artista Manoel Victor Filho mostra-nos a junção de elementos variados dentro de um quadro pré-determinado.

MANOEL
VICTOR
FILHO

ZEZO

Do desenhista José Riveli (Zezo) temos o esbôço de uma tira diária de jornal e de um capítulo completo de estórias em quadrinhos.

Note-se, no primeiro, o cuidado com que foram esboçadas as sombras, parte mais importante nessa tira. Já no capítulo completo, o esbôço foi dirigido para a colocação dos personagens, de modo a dar a sensação de movimento que o trabalho exigia.

O ilustrador Ivan Wasth Rodrigues, especializado em assuntos históricos, esboça com todo o cuidado os seus trabalhos.

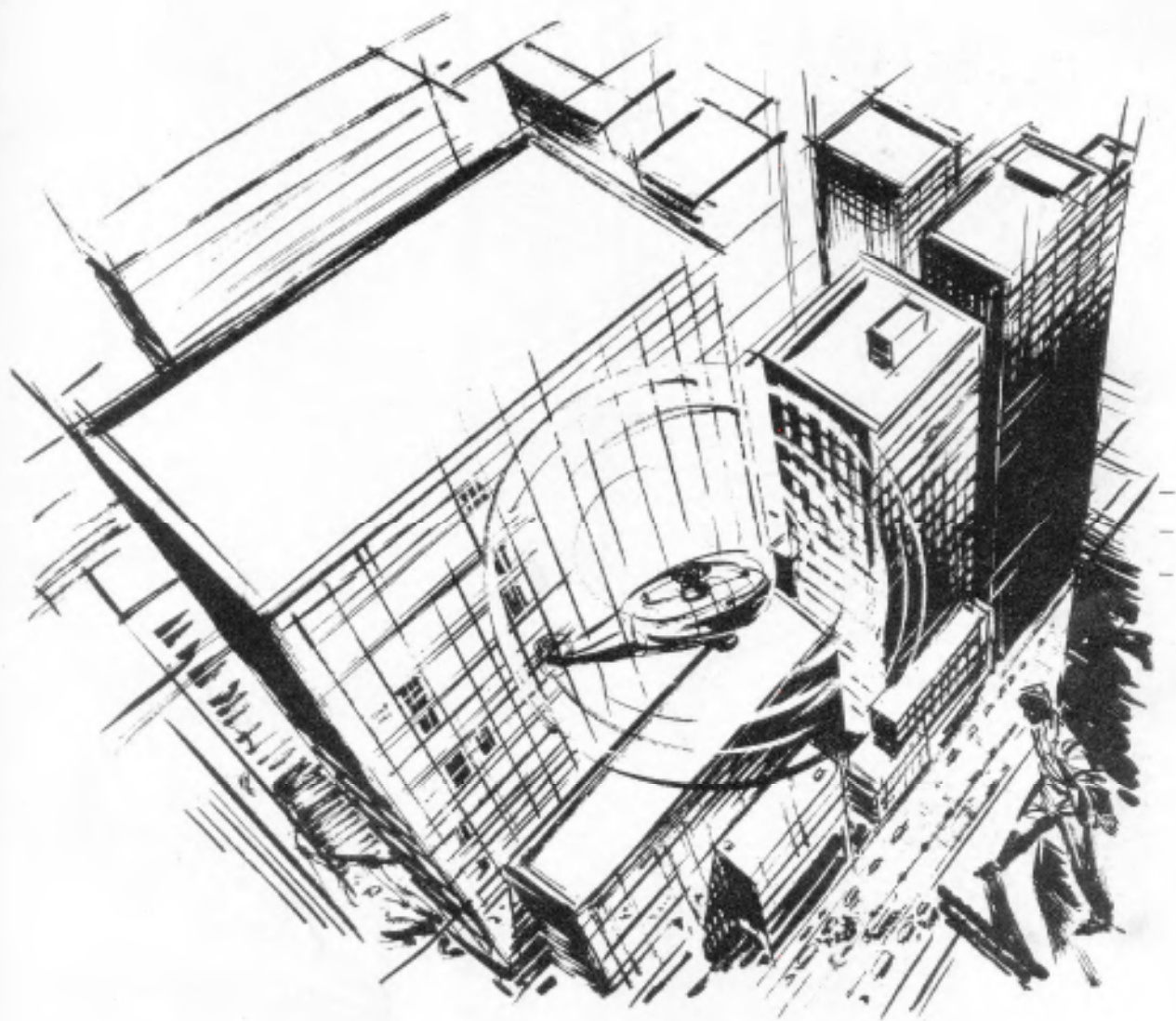
Em cima um esbôço rápido, à caneta-tinteiro, das ilustrações a serem executadas, para um texto prèviamente escolhido.

IVAN
WASTH
RODRIGUES

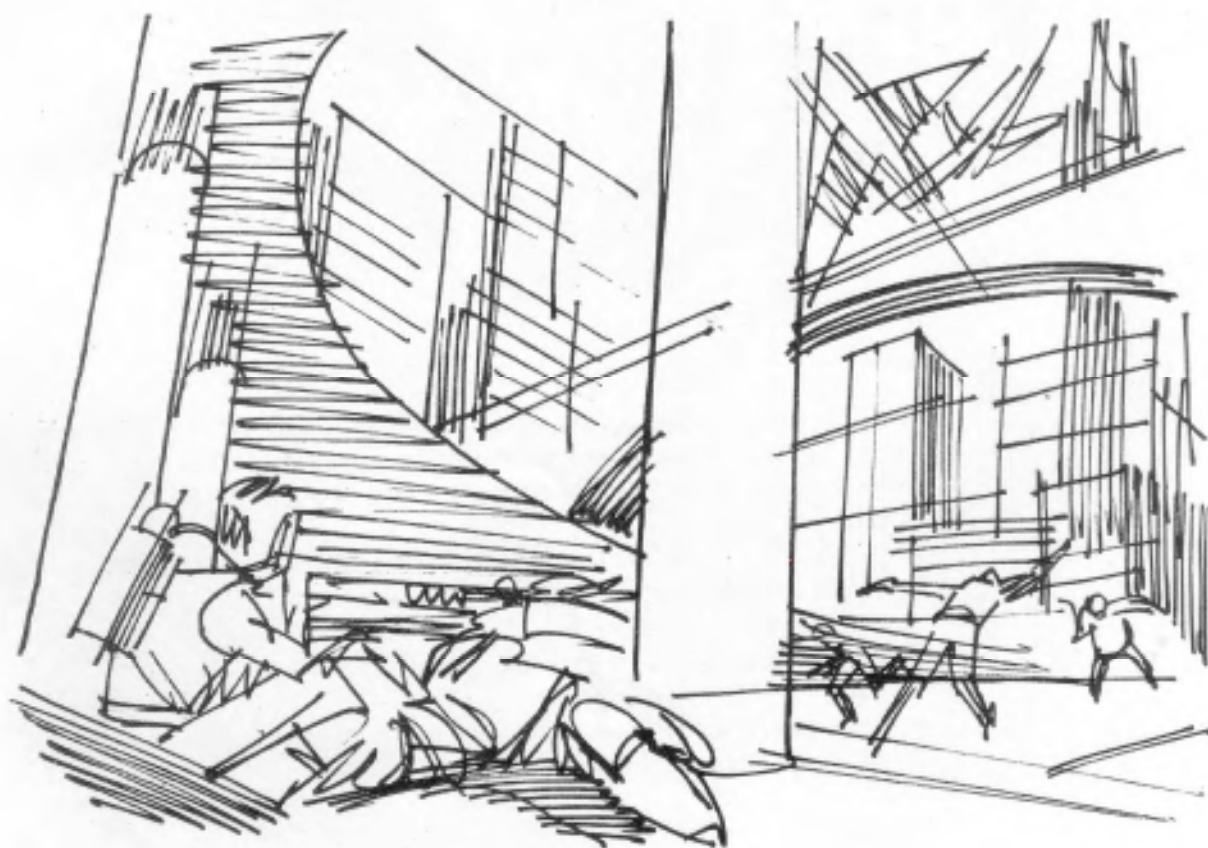
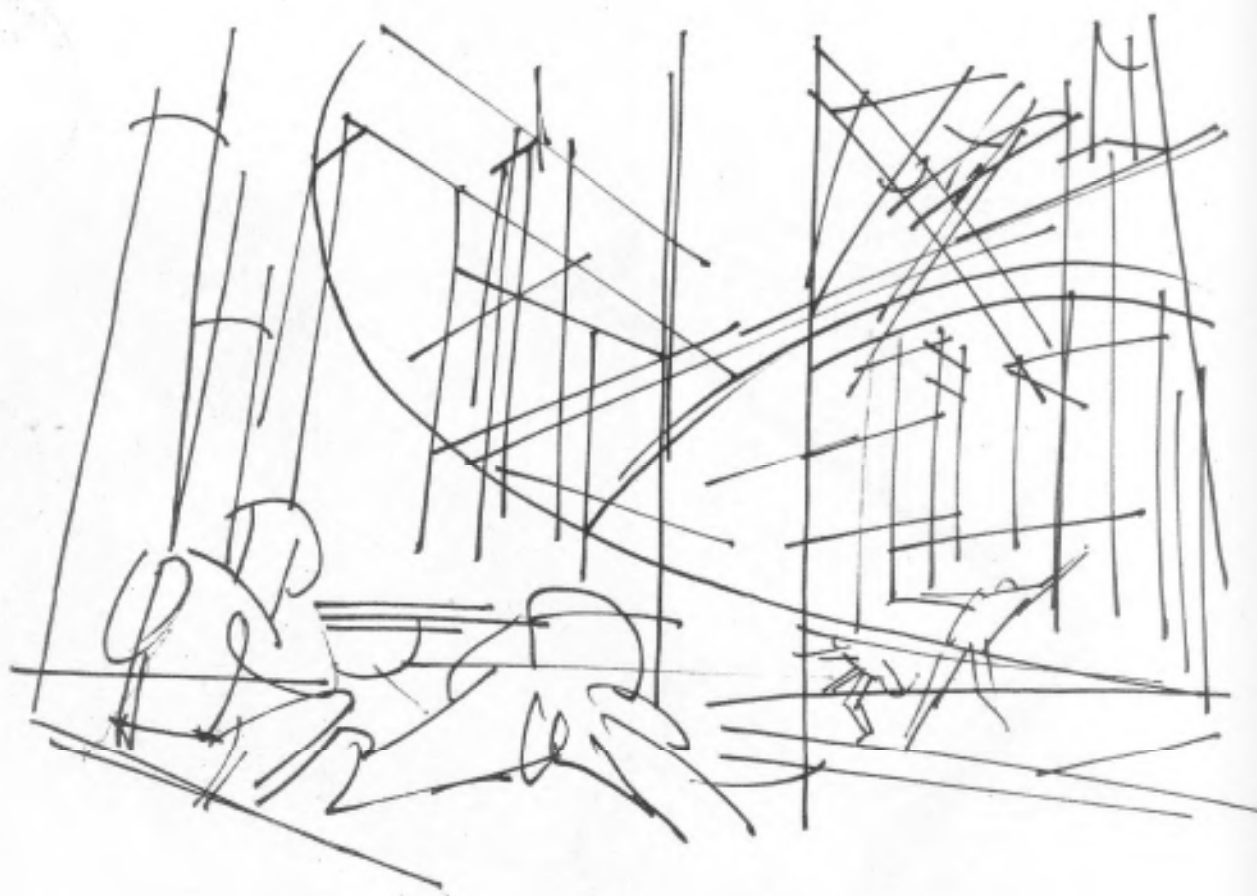
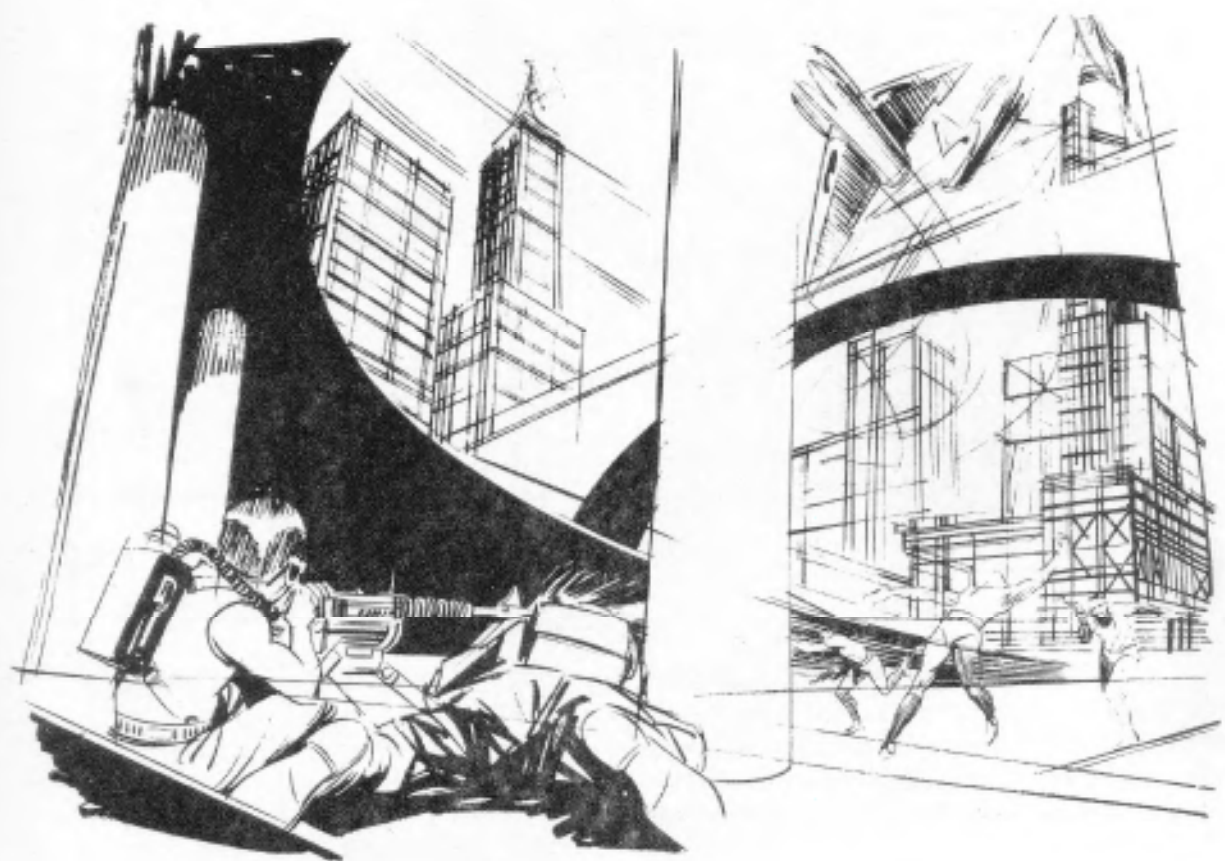
Esbôço mais detalhado, feito a nanquim, do primeiro quadro da página anterior.

A composição e a perspectiva foram esboçadas rigorosamente para a cena da mesma página.

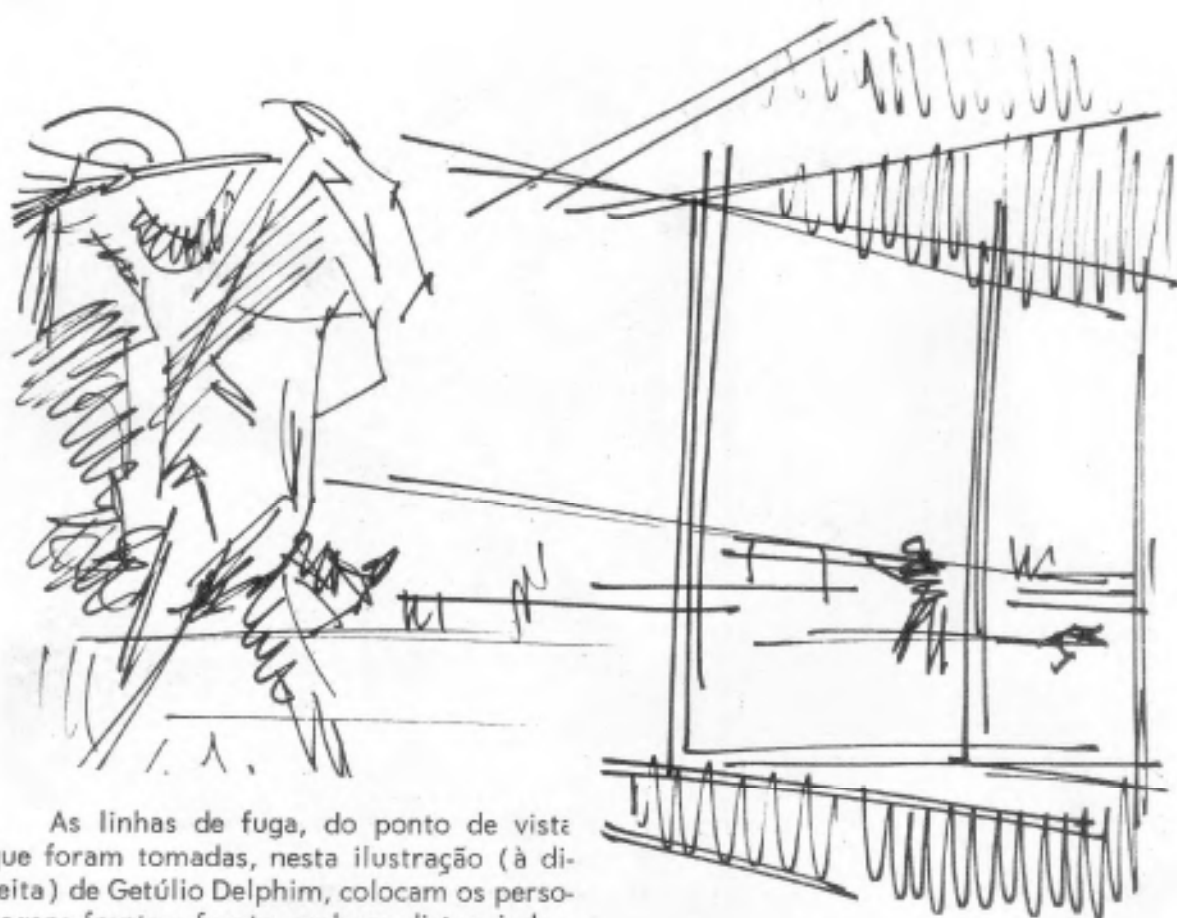
Página completamente terminada de Ivan Wasth Rodrigues para a "História do Brasil". Trabalhos resultantes das marcações já vistas nas páginas 26 e 27.

Esbôço da ilustração acima, onde o autor criou e resolveu todos os problemas que esta requeria.

O artista Messias de Mello demonstra num esbôço o uso de perspectiva arrojada, numa composição de uma tomada fora do comum.

Quanto mais conhecimentos de perspectiva tiver o desenhista, mais efeitos pode obter em suas composições, mudando, com mais facilidade, os ângulos a utilizar nas cenas a serem realizadas.

MESSIAS DE MELLO

Três fases de uma composição de cena bem movimentada. Os conhecimentos de perspectiva do artista dão um caráter dinâmico à cena, já no esbôço inicial.

A localização das figuras e objetos já tem todo o movimento previsto. Na segunda fase, os blocos são definidos e detalhados, como também o claro-escuro a ser usado.

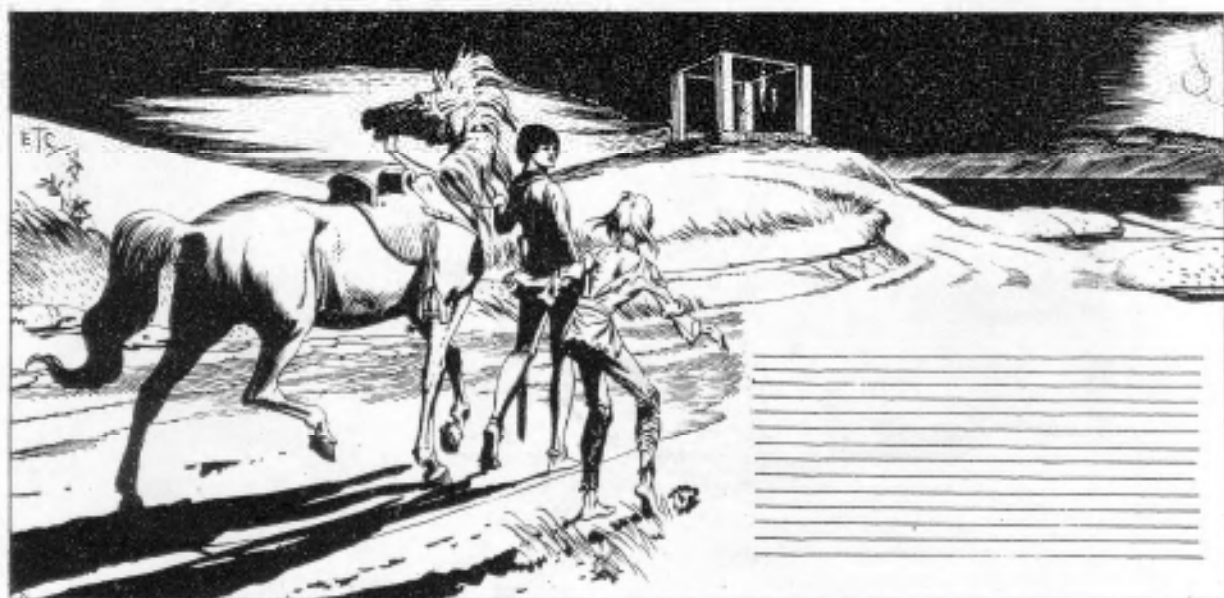
Por fim a fase final com todos os detalhes de um desenho de Getúlio Delphim.

As linhas de fuga, do ponto de vista que foram tomadas, nesta ilustração (à direita) de Getúlio Delphim, colocam os personagens frente a frente, embora distanciados. As colunas do alpendre enquadram a figura ao longe.

Duas composições de estilo "cinemascópio" de E. T. Coelho. Na primeira, foi dado um sentido de suspense.

A pedra, onde se escondem os índios, dá um clima dramático à cena. Em baixo, a composição é de caráter pictórico e a ela foi dada uma graça típica de ambiente medieval.

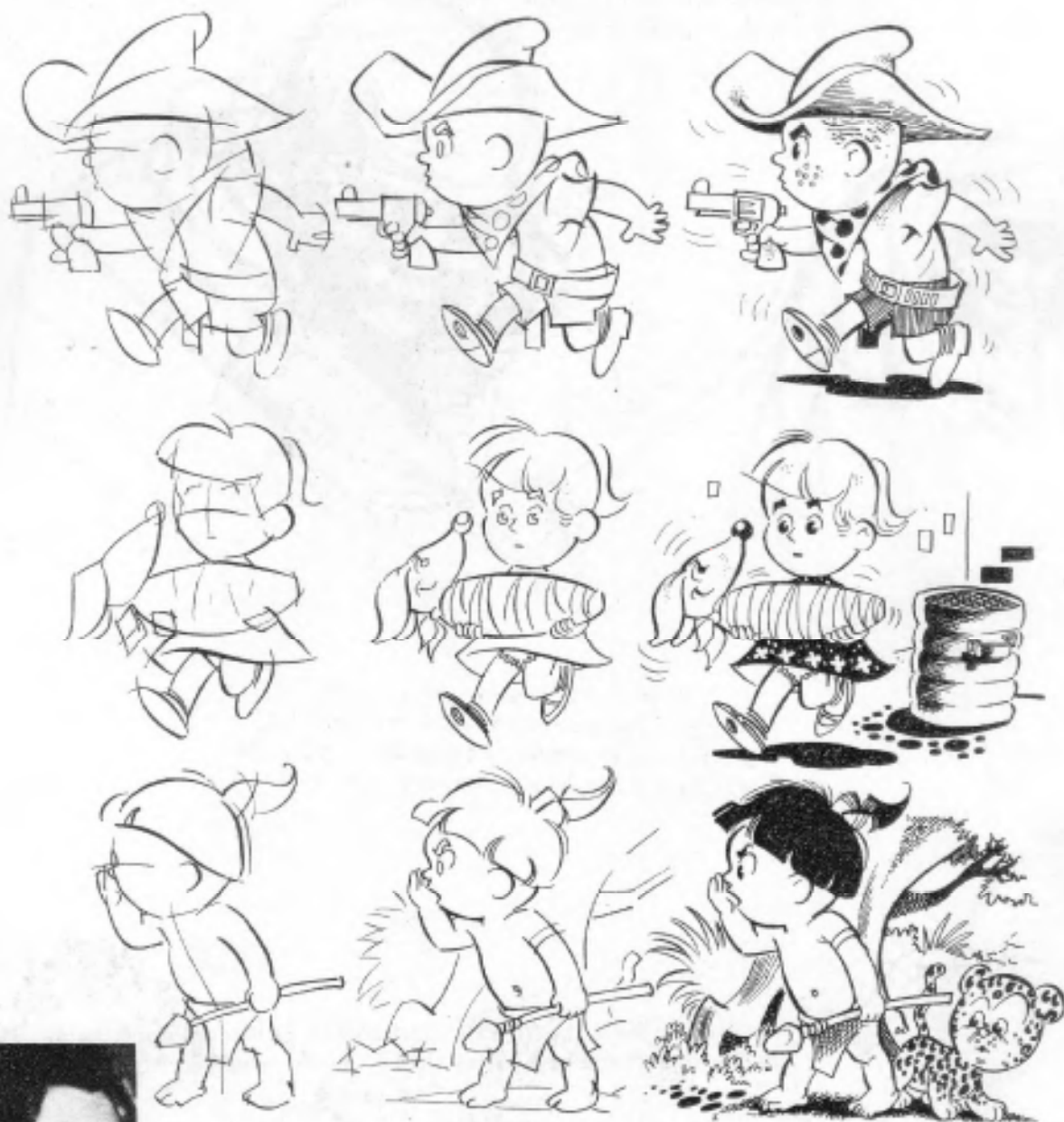
Duas composições de climas opostos.

E. T. Coelho nos dá, acima, um trabalho onde as linhas calmas, quase sempre horizontais, apresentam um clima de paz e tranqüilidade que exige o assunto.

O autor tortura, em baixo, os ângulos de forma a conseguir um clima trágico de que o conto a ser ilustrado necessitava. Os próprios claros-escuros, tratados de modo brusco, acentuam a dramaticidade da cena.

Desenho em aguada e bico de pena de Gutemberg, onde todos os personagens se movimentam conforme as necessidades da cena, de forma a aparecerem em boa colocação e sem que esta perca o dramático. A figura do primeiro plano dá tôda a sensação do que ocorre atrás dela.

Fase final de um desenho a nanquim do artista Fernando Dias da Silva. A composição, a anatomia, as luzes cuidadosamente estudadas demonstram o cuidado com que o artista preparou tôda a cena antes de executá-la. A ilustração da estória "As Minas do Rei Salomão" foi feita para um sindicato norte-americano.

FERNANDO DIAS DA SILVA

Esboços a lápis, apontados do natural, feitos pelo artista antes do original ser preparado, onde utilizaria, na execucão final, todos êstes estudos.

IGAYARA

Os desenhos cômicos, aparentemente simples, têm, também, o seu esbôço inicial, a sua marcação.

Três personagens criados por Igayara, cujo esbôço das formas redondas e infantis é o principal elemento na graça dos personagens. O artista começou com a forma geral, partindo para os detalhes e comêço de expressão; por fim, o retoque final das características dos personagens.

Mesmo no desenho cômico, nesta composição de Izomar. o trabalho feito no esbôço requer conhecimentos de composição para a colocação dos elementos em cena.

Esbôço simples de uma ilustração caricata de Orlando Pizzi, prova que os desenhos, aparentemente simples, também têm sua preparação.

A ilustração foi terminada com base no esbôço acima e, embora fôssem dados os detalhes, não perdeu as características iniciais.

Uma página de estudos de personagens, para ilustrações infantis, feita pelo artista Izomar.

O esbôço preliminar já tem tôdas as características, que são executadas na fase final com aprimorada técnica.

ISOMAR

Capítulo de uma estória em quadrinhos, cômica, também de Izomar, onde só o primeiro quadro está terminado. Os outros quadros encontram-se em fase de esbôço, estando o último na fase inicial.

Ilustração infantil, onde todos os elementos são esboçados, cuidadosamente, antes dos pormenores e execução final.

**NICO ROSSO**

Nesta ilustração, a bico de pena, de Nico Rosso, estão expostas as fases que o artista usou para a execução de seu trabalho. Na primeira, o esbôço a lápis com os valores de claro-escuro. Em seguida, o comêço do trabalho à pena, e, por fim, todo o elaborado da técnica de sombras em nanquim, originado do esbôço inicial.

**AYLTON THOMAZ**

Coleção de esboços de personagens do desenhista Aylton Thomaz, para uma estória em quadrinhos cômica. Esses estudos dão mais segurança ao trabalho final.

Ao lado, o trabalho concluído.

A CONFUSÃO É COMPLETA...

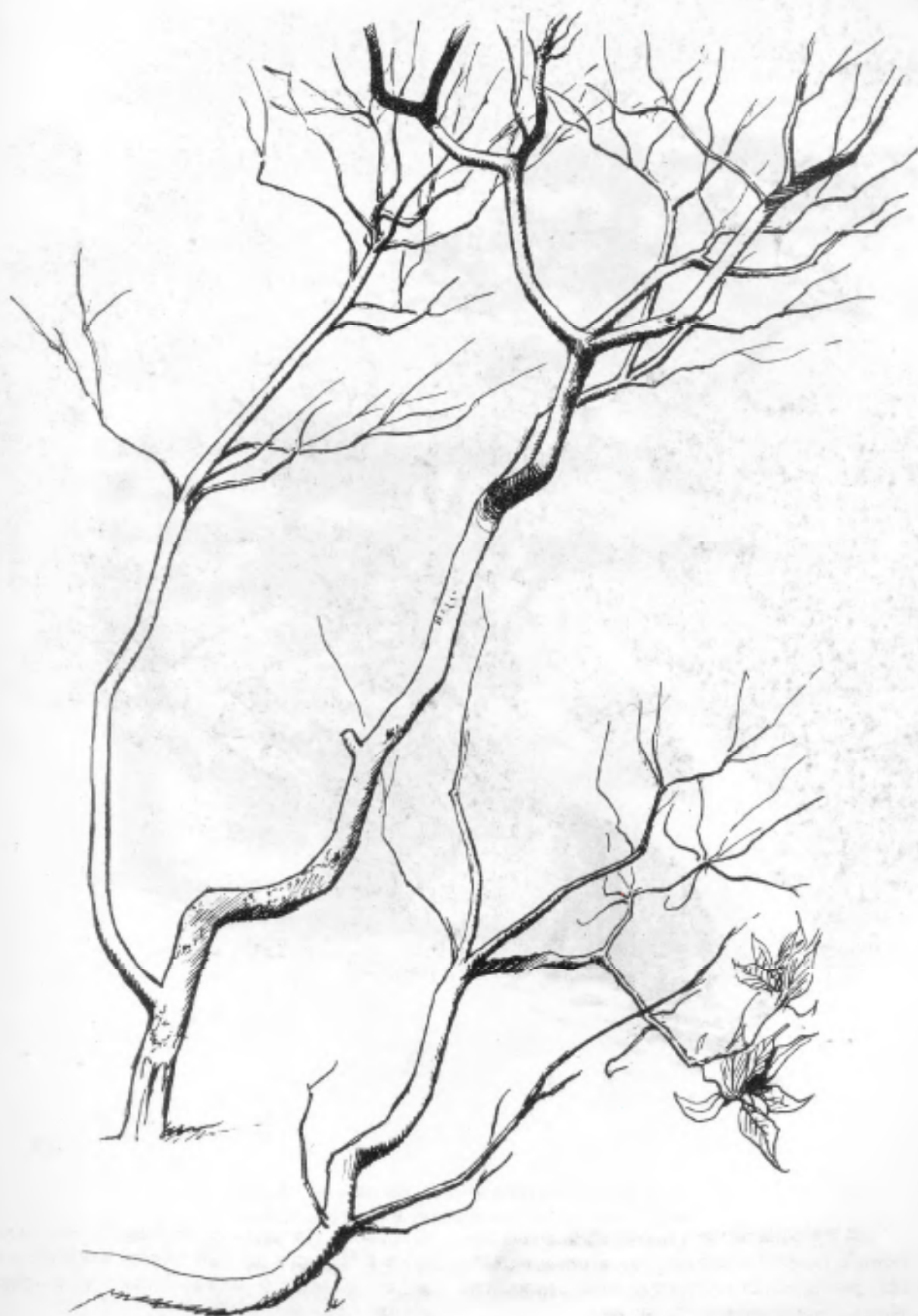
BAM!
BAM!
PAM!
RMAZEM

Tanto na cabeça acima, do desenhista Gutemberg, como no desenho abaixo, do caricaturista Orlando Pizzi, foram feitos os seus respectivos esboços, embora as técnicas sejam diferentes.

Izomar nos dá uma adaptação da anatomia humana no setor do desenho cômico.

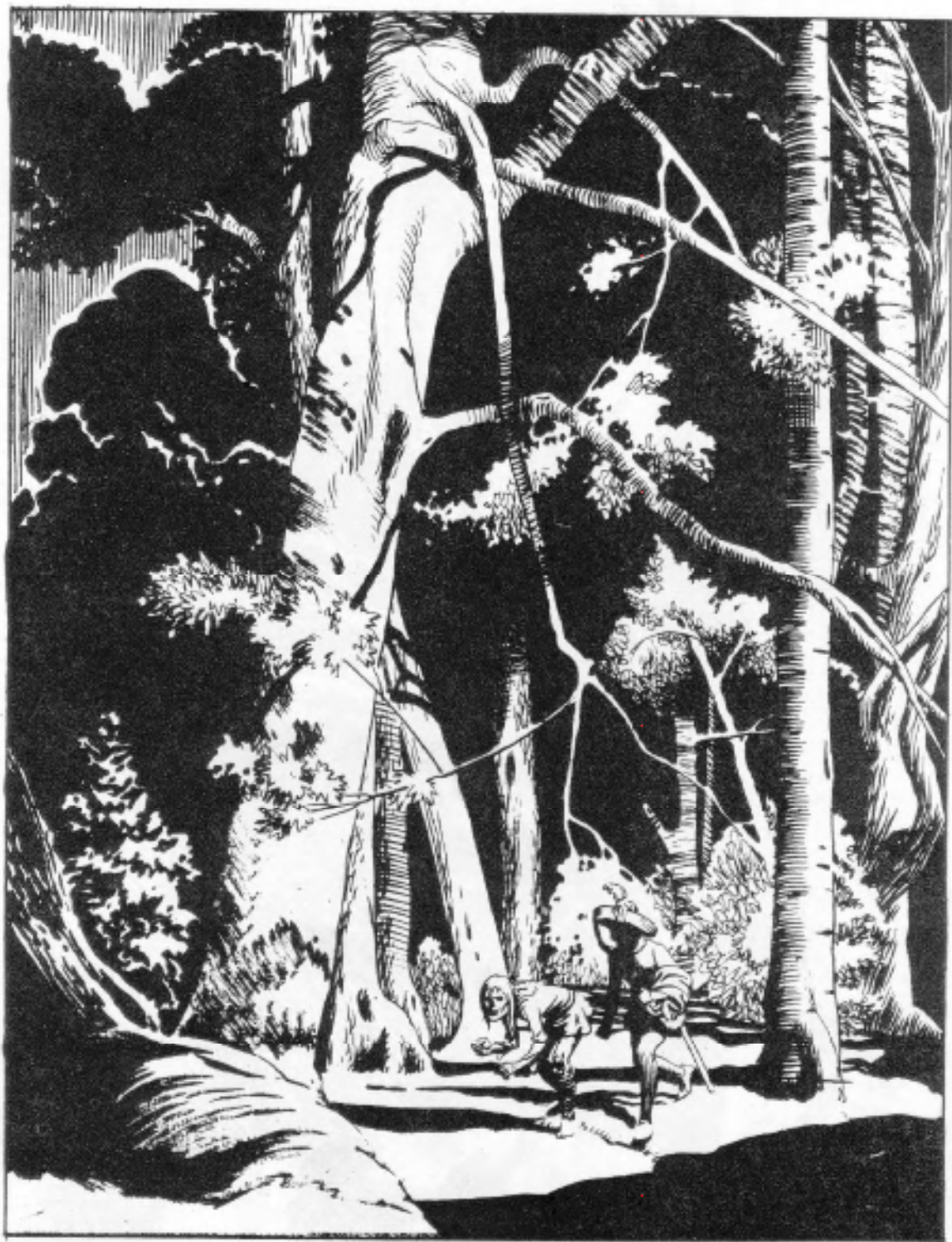
Os princípios são os mesmos, as formas são as mesmas, sòmente há uma simplificação dos elementos, em razão da intenção cômica e caricata. O autor conhece bem o desenho sério e daí a facilidade de adaptação.

**A PAISAGEM** tem quase tôda a sua responsabilidade no estudo das árvores e plantas; são êsses os elementos mais usados em tôdas as composições do gênero.

Todos os tipos de folhagens,. de troncos e bifurcação de galhos são fáceis de entende , quando o estudo é feito com esboços do natural.

Estudo de uma árvore, do natural. A posição da luz dá um contraste entre a folhagem clara e o tronco no escuro. Êsses efeitos, simplificados e estilizados, foram empregados na ilustração infantil, à direita.

SERÁ POSSÍVEL?
NÃO CONSIGO ACHAR O
CAMINHO DE CASA!
E CADA VEZ FICA
MAIS ESCURO...

O contato direto com a natureza, a vontade de estudar, um bloco e um lápis, ou mesmo uma pena, conseguem estudos de efeitos surpreendentes.

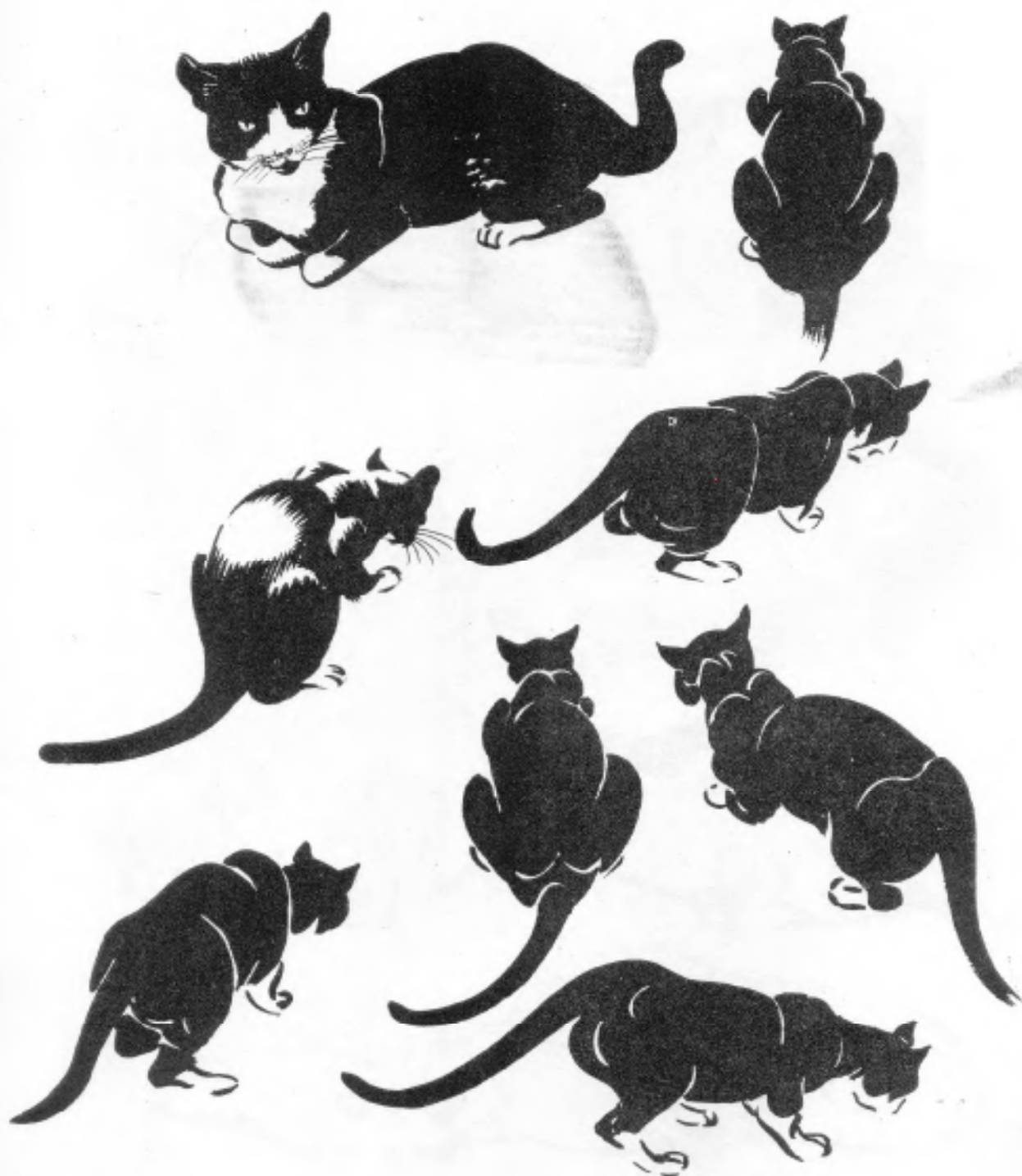
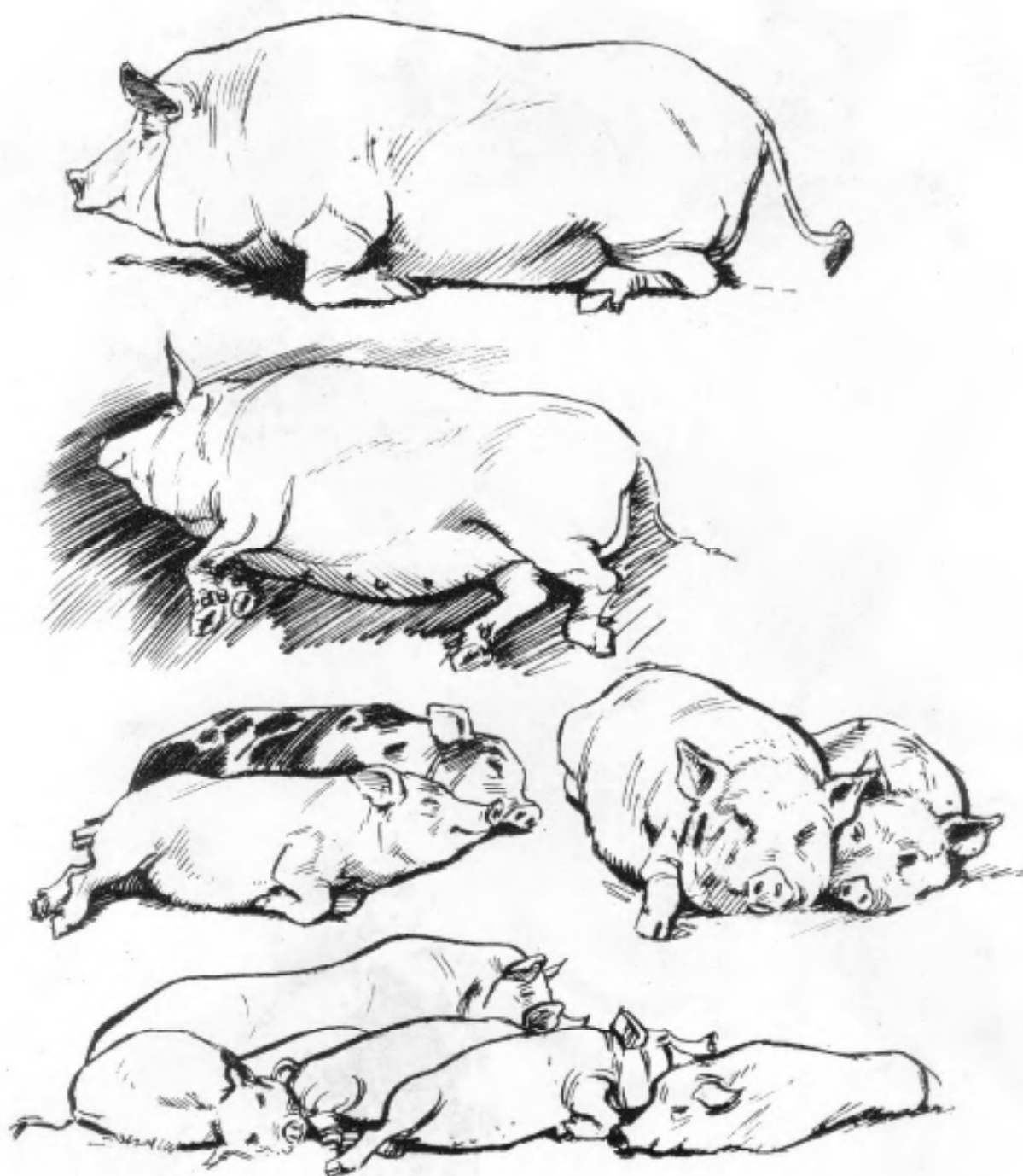
Desde os galhos mais emaranhados, às raízes expostas pela erosão, os elementos são recolhidos da observação direta e, daí, os desenhos espontâneos e expressivos.

Todo o clima e dramaticidade de um bosque à luz da lua são transmitidos nesta magnífica ilustração de E. T. Coelho, feita para ilustrar o conto de Eça de Queiroz — "O Defunto". Note-se a atmosfera conseguida através do claro-escuro.

Dois apontamentos do mesmo autor, de caráter histórico. A autenticidade e o valor documentário foram conservados sob um clima de luz forte, de um dia ensolarado.

Apontamento feito de uma velha casa caipira.

Para captar o jeito simples e agreste da construção, assim como a sua localização em terreno pedregoso e demais detalhes característicos, foi necessário um estudo paciente no local.

O desenho de **ANIMAIS** é uma especialidade à parte. Para seus apontamentos do natural é preciso muita paciência, pois os animais geralmente se movimentam muito e exigem uma observação apurada e rápida.

No caso do original acima, o estudo foi feito de uma pose parada, que tornou mais fácil a obtenção de detalhes e efeitos do pêlo no tratamento técnico.

Estudos de um gato comendo; visto de várias posições. Para aproveitar as poses, foram feitos vários estudos ao mesmo tempo, durante a refeição do animal.

Vários apontamentos de suinos, feitos a bico de pena, durante o seu repouso.

Devido à quietude dos modelos foram possíveis os detalhes e os pormenores do trabalho.

Estudos feitos de uma águia brasileira — a Hárpia. Aproveitando o movimento natural e sempre igual que a ave fazia foram logrados quatro apontamentos.

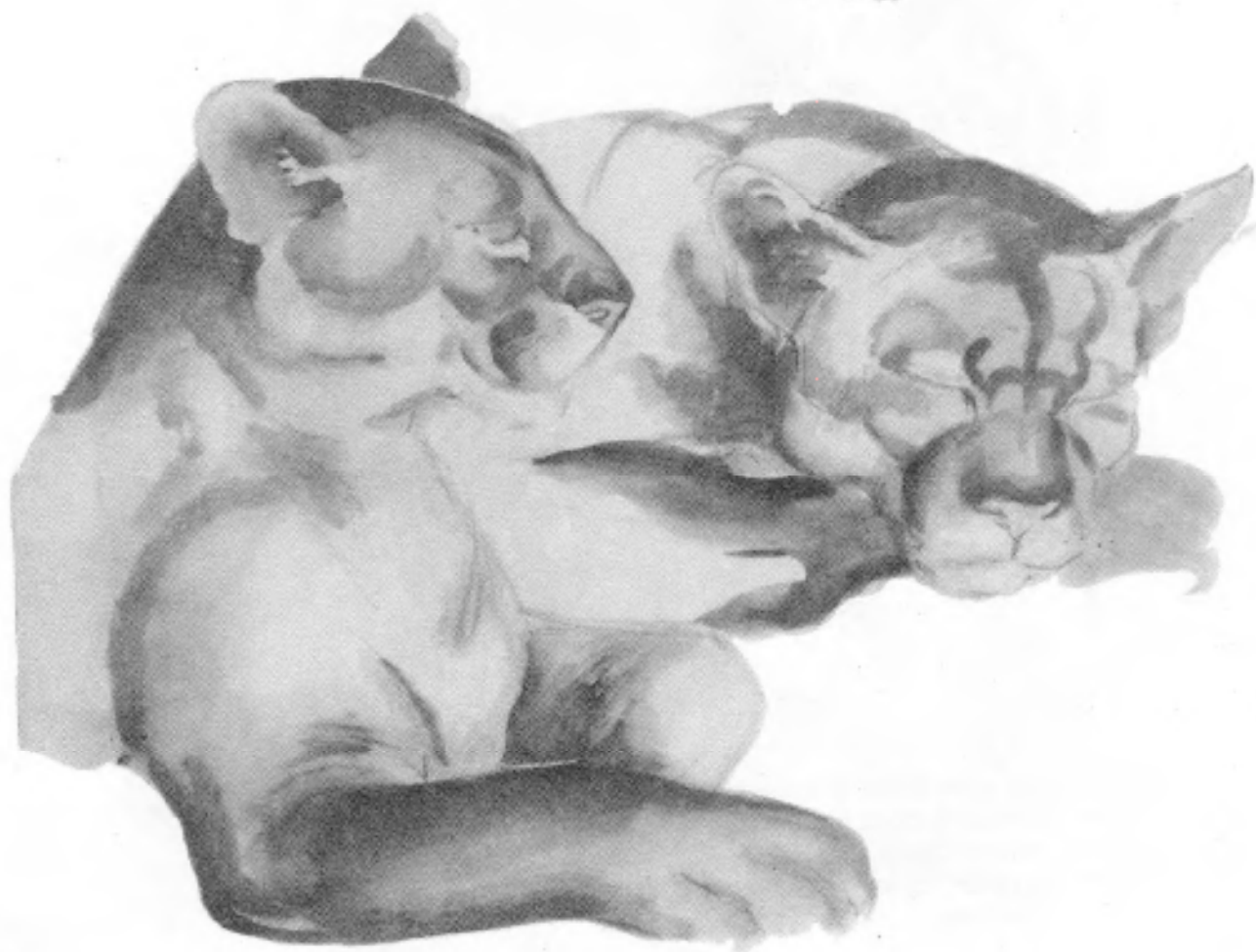
Estudos em meio-tom em aguada de nanquim; possíveis os detalhes devido à quietude da sussuarana.

Apontamentos obtidos de um urso caucasiano. A direção do pêlo sugere a anatomia do animal

Ilustração do artista Eduardo Teixeira Coelho para um livro. A construção anatômica é utilizada dentro de uma anatomia correta. A técnica usada para sugerir o pêlo do lôbo e as penas do papagaio dá um efeito especial, marcando tôda a anatomia dos animais. Êste original está ampliado de um quarto do tamanho em que foi executado para se poder ver bem a técnica do artista.

Várias estilizações de animais para estórias infantis, do desenhista Jorge Scudellari.

Embora tenha sido dado aos animais um caráter cômico, não foram perdidas as características de cada um.

A técnica usada é simples, didática simpatica.

Ilustrações de E. T. Coelho, novamente no gênero infantil. A técnica usada, resumindo os elementos e estilizando com graça os animais, dá, às ilustrações, uma ternura incomum.

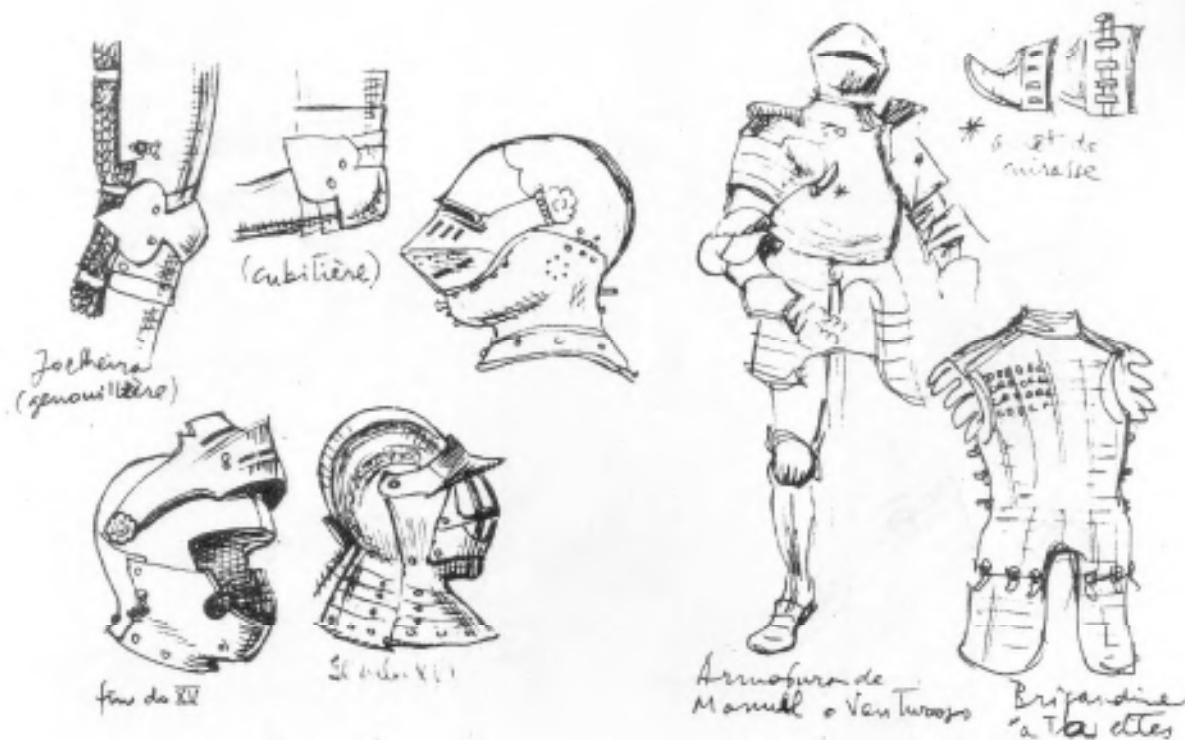
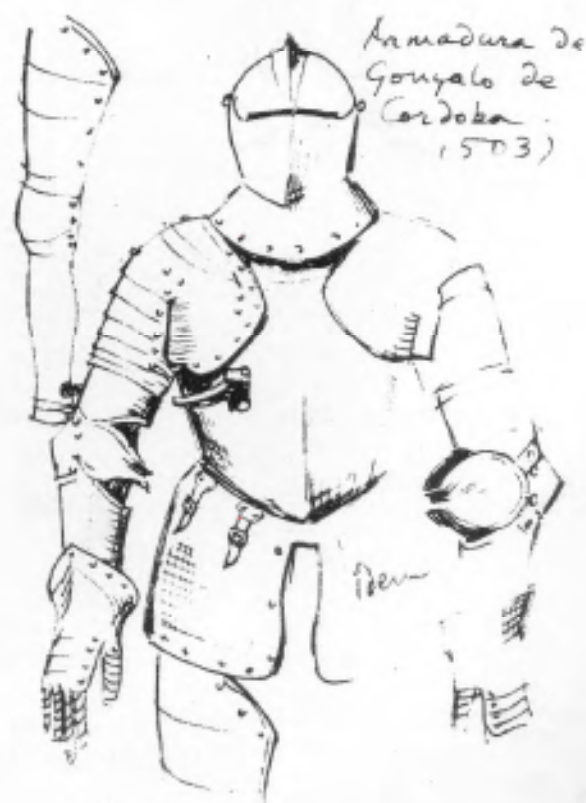
Desenhos de cavalos de E. T. Coelho.
A graça e beleza dos animais vêm do esbôço à arte final.

Tôda a arrogância e classe de um ca-alo nobre são transmitidas na construção, na tecnica e no traço seguro do ilustrador E. T. Coelho.

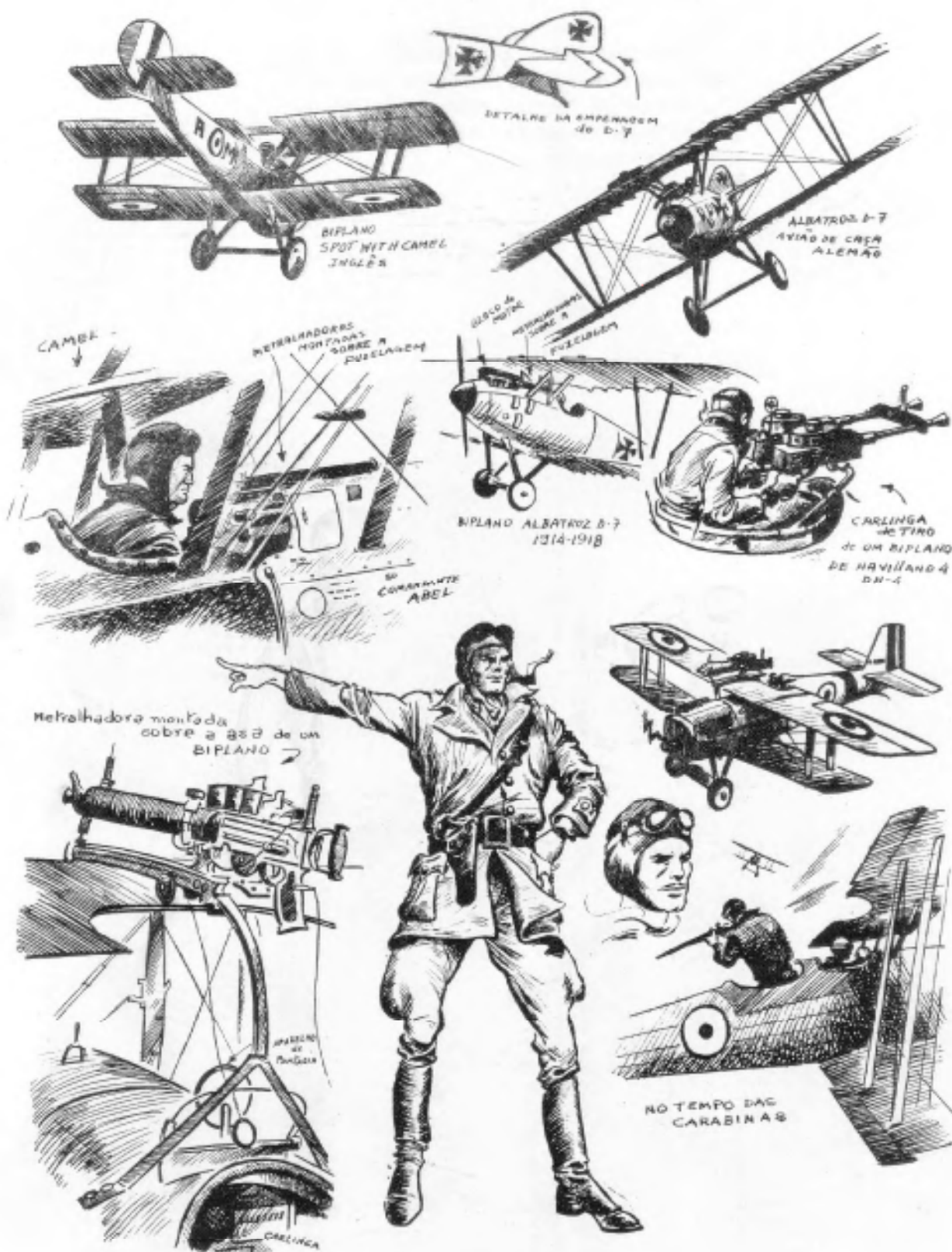
Estudo com pormenores de um antílope Nilgay da Índia. O animal "posou" com muita paciência, e daí a anotação de pormenores com abundância.

**A DOCUMENTAÇÃO** é um dos grandes problemas do profissional do desenho. Quanto maior o arquivo de reportagens e fotos sôbre tôdas as atividades humanas, melhor. O desenhista com um bom arquivo pode orientar-se com maior precisão, desde os costumes egípcios até às sandálias de um cangaceiro. Abaixo, uma fôlha de arquivo sôbre as indumentárias dos vaqueiros nordestinos, colhidos no local pelo artista José Lanzelloti. A honestidade e autenticidade do documentário estão expostas na página da direita, do personagem de Lanzelloti "Raimundo, o Cangaceiro".

JOSÉ LANZELLOTI

Mais uma página de documentação de Lanzelloti, onde êle recolheu, em felizes apontamentos, os trajes do gaúcho, assim como seus apetrechos mais comuns. Uma documentação tratada desta forma enriquece as artes finais.

Vários apontamentos tirados de livros especializados e quadros da época para o artista Ivan Wasth Rodrigues usar em seus personagens nas ilustrações para a "História do Brasil"

Estudos sôbre a armadura de D. Sebastião, assim como de suas feições, para uma ilustração de Ivan Wasth Rodrigues.

Trabalho final, já publicado, onde foram usados os estudos da página anterior.

Em baixo, temos o esbôço final do trabalho, antes de entrar na fase de acabamento em aguada.

Estudos recolhidos de fatos da época, para uma história passada na guerra de 1914. O artista Inácio Justo é especializado em assuntos de guerra.

Apontamentos tirados na Base Aérea de Cumbica, S.P., onde aparelhos e equipamentos da FAB foram desenhados com uma autenticidade que as ilustrações demonstram fartamente.

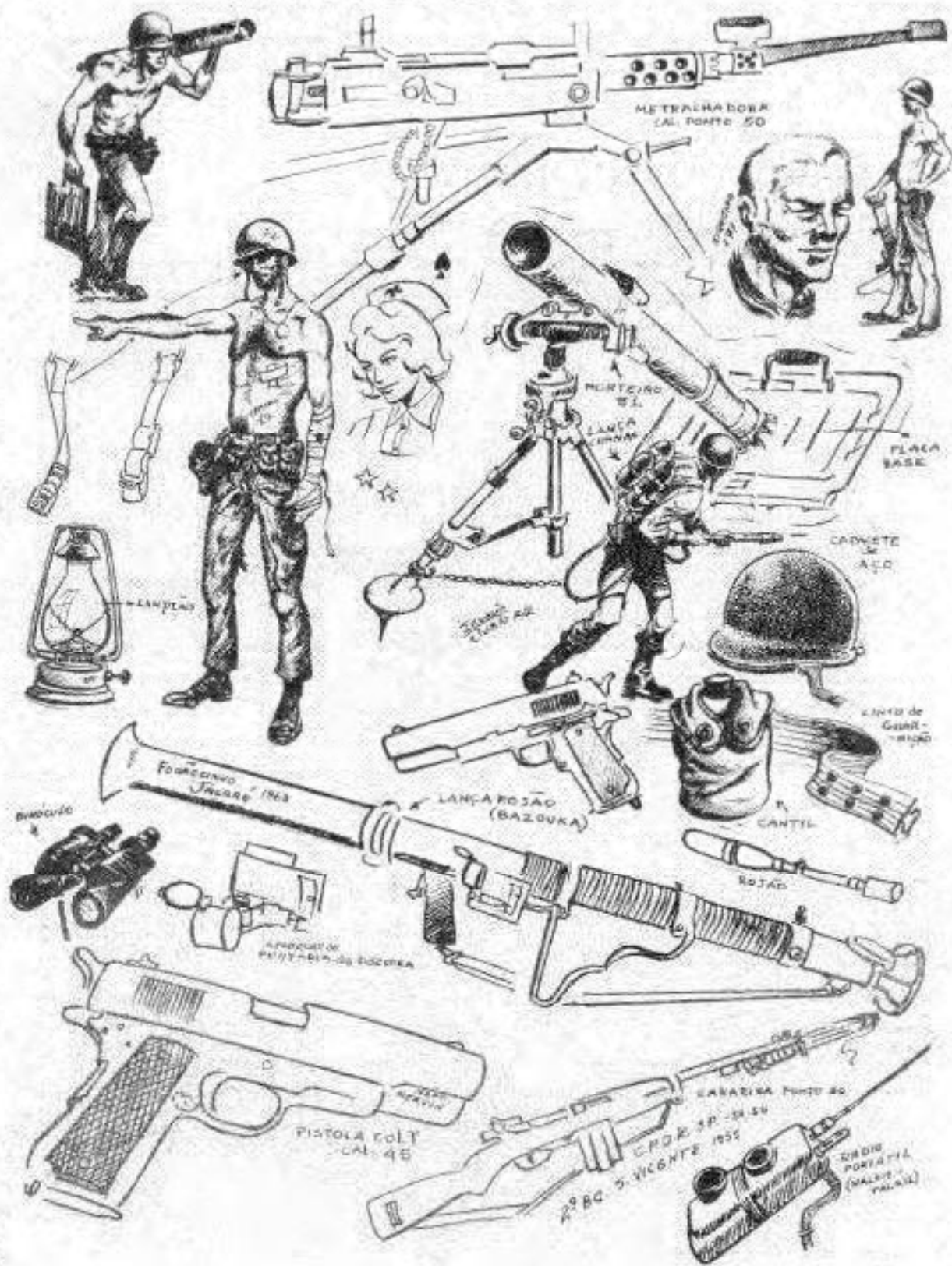
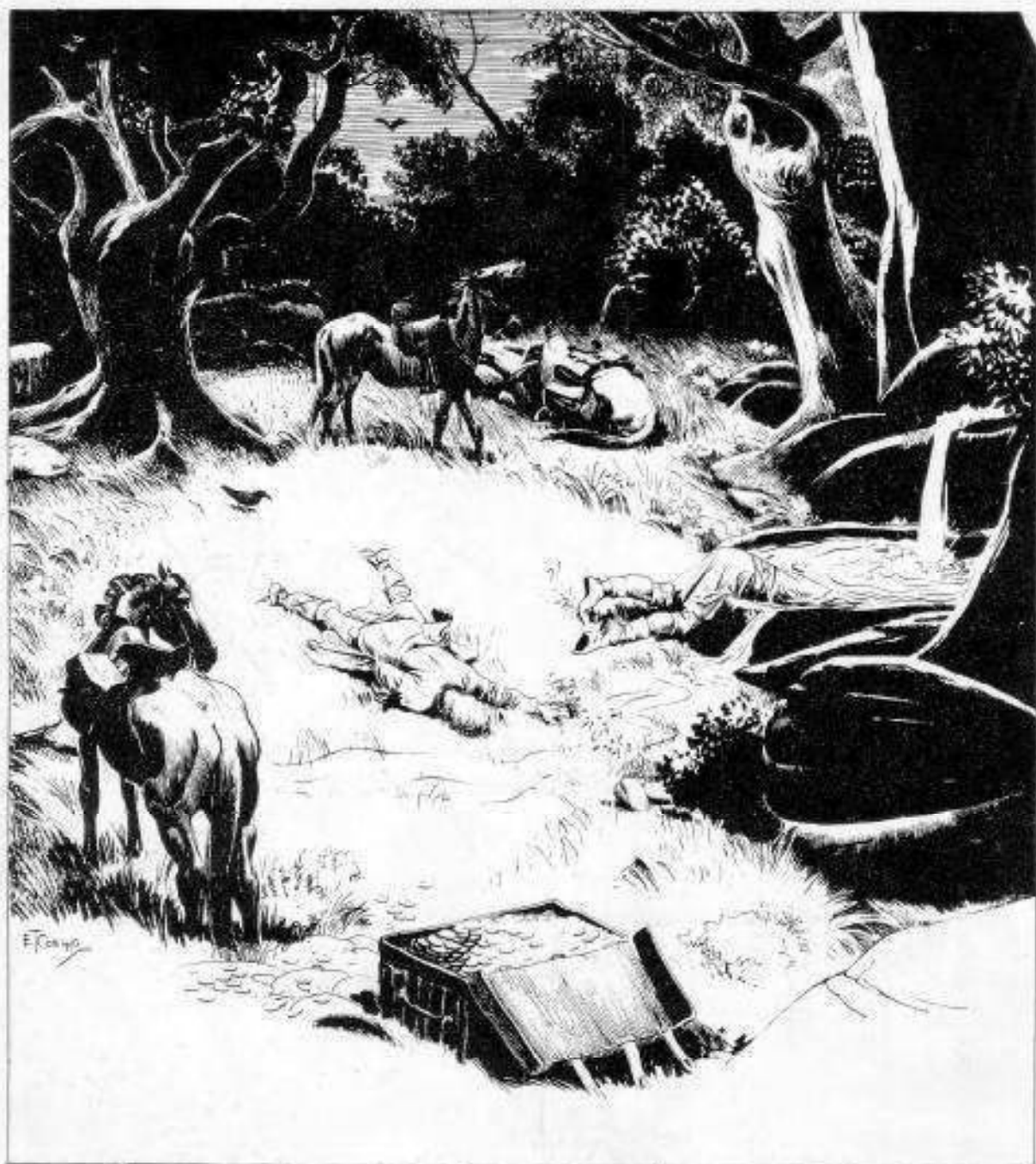
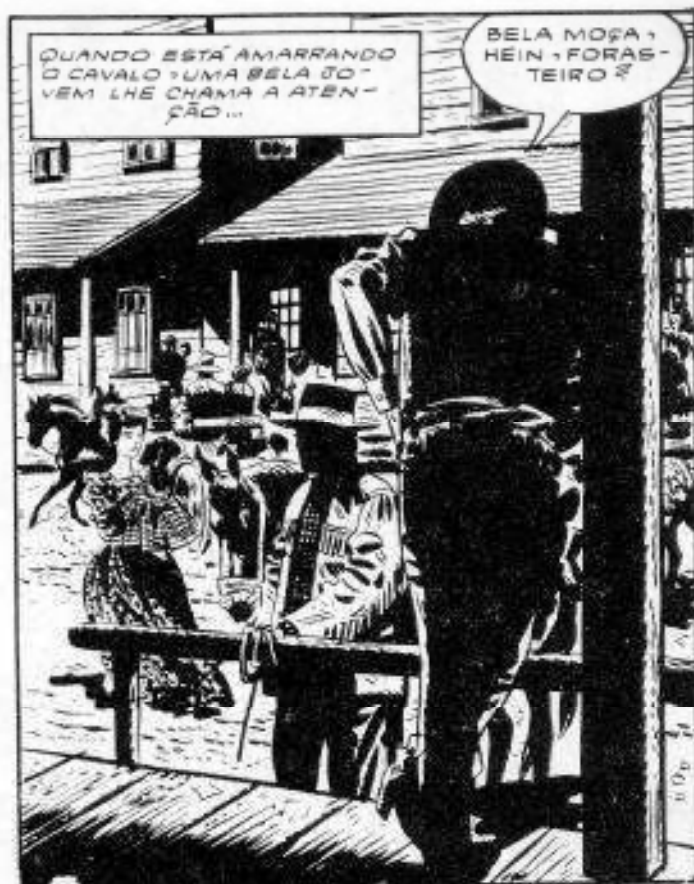
Apontamentos de material bélico recolhidos no quartel do 5.º B.C. do II Exército, S.P., Pq. D. Pedro II, para documentação de cenas de guerra a ilustrar

O autor recolheu êstes apontamentos dos soldados da paz, no quartel do Batalhão do Corpo de Bombeiros, Pça. Clóvis Bevilacqua — S.P., para serem usados em cenas de estórias sôbre bombeiros.

Ilustração de E. T. Coelho de uma cena medieval, onde a riqueza de detalhes e de autenticidade histórica dão ao trabalho uma sinceridade de clima da época em que se passa a estória

O ilustrador possui todos os elementos, num completo arquivo e daí a exuberância

O desenhista e caricaturista João Baptista Queiroz recolheu e estilizou êstes tipos no ambiente em que êles vivem.

Novamente o espírito de caricaturista do autor reco-
lhe mais uma série de personagens característicos,

**O CLIMA** de um desenho ou ilustração depende muito do ângulo, da luz usada e da composição adotada para exprimir as necessidades cênicas de um determinado momento: Três cavalos e dois corpos humanos no meio de um bosque, pouco podem exprimir. Mas, na ilustração acima de E. T. Coelho, a composição e principalmente as sombras adotadas deram à cena um sentido bem dramático.

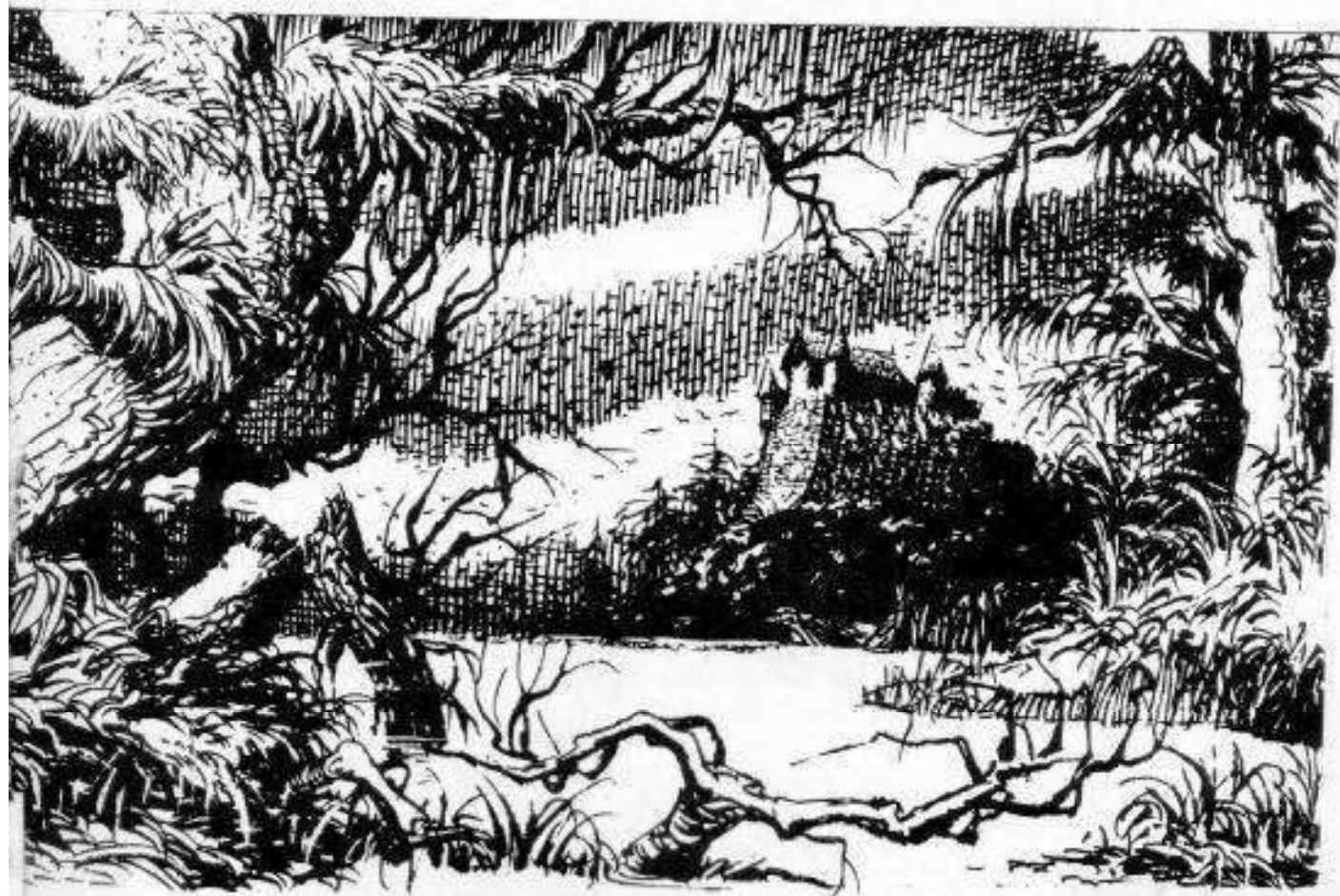
À direita, Flávio Colin nos dá a sensação de um dia de sol causticante numa rua movimentada do velho Oeste. Em baixo, o clima austero, requintado e sóbrio de uma cena da velha Inglaterra num fim de tarde.

Tratamento de clima para uma estória infantil que, embora cômica, não deixa de ter, elaborado, um clima de dramaticidade com violento claro-escuro.

Ambiente sombrio, luz difusa e escuros em abundância dão a êstes dois trabalhos uma amostra do que a iluminação bem dirigida pode alcançar no campo dramático. O tratamento violento, de bico de pena, completa a intenção.

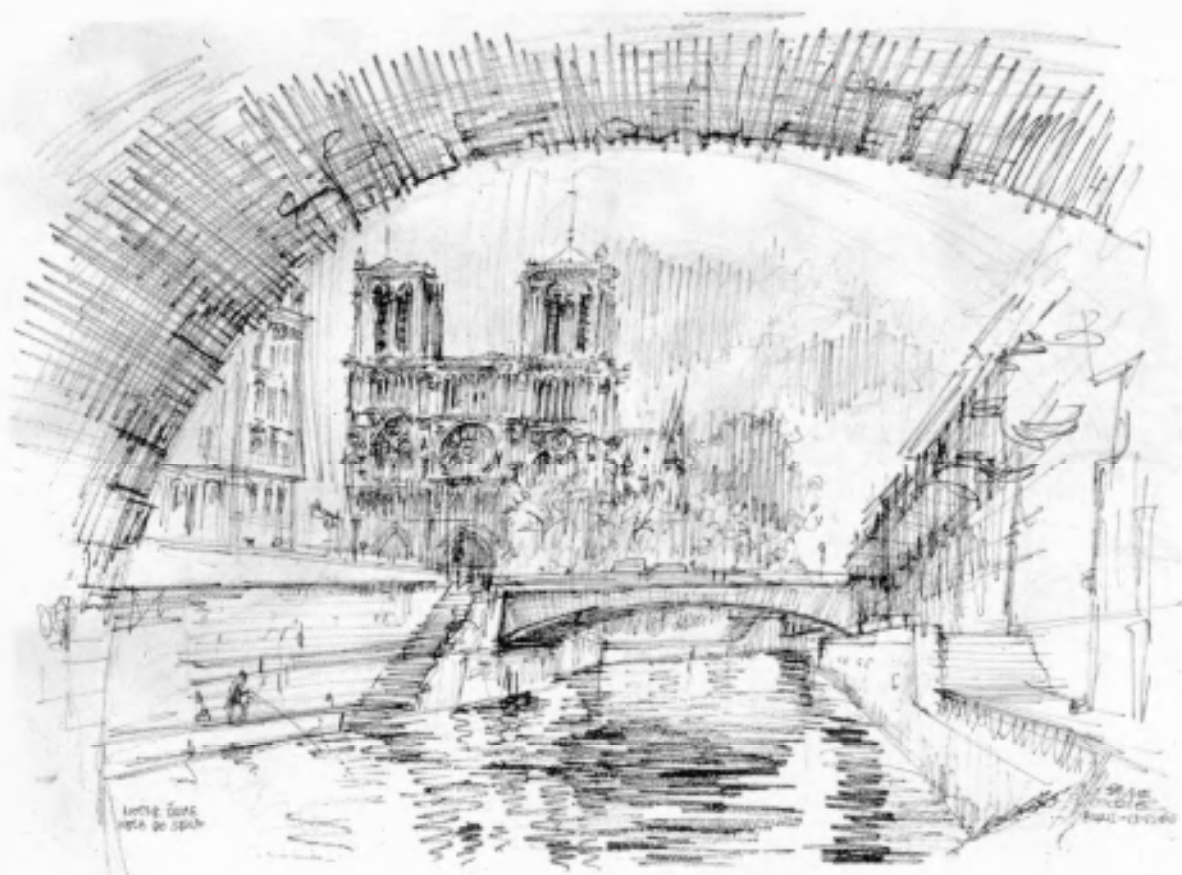
Clima interno, violento, nesta ilustração de Shimamoto sôbre tema policial. A técnica completa o efeito dramático das luzes.

Dois estudos de Getúlio Delphim, onde a técnica do bico de pena constrói um clima de nevoeiro para uma história policial londrina.

O clima externo é mais difícil de conseguir. Shimamoto nos dá três estudos de paisagem para estória de terror. A composição, a luz enfraquecida e os escuros violentos dão uma sensação de grande intensidade dramática. Novamente a técnica do artista é usada de forma a reforçar a intenção da cena

Êstes estudos aqui usados estão no tamanho natural de sua execução, para a melhor compreensão da.técnica do autor.

Os estudos e apontamentos feitos no local são de grande importância na transmissão de um clima e de um ambiente.

Sempre que são possíveis, além das fotos, os estudos feitos rapidamente, ao sabor da primeira impressão, registram toques de comunicação que não seriam possíveis de outra forma.

CANAL GRANDE
PONTE DE SCALZI

À esquerda, em cima, o fim da tarde de um dia chuvoso em Veneza.

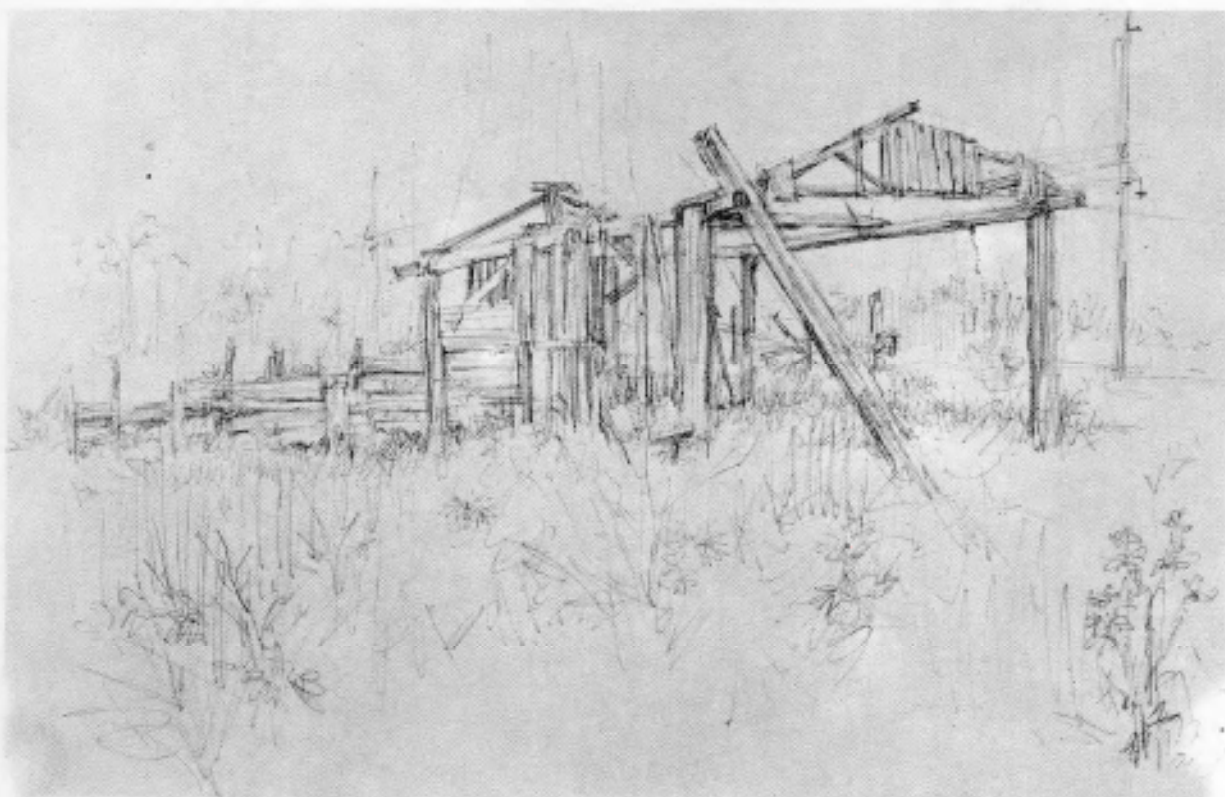
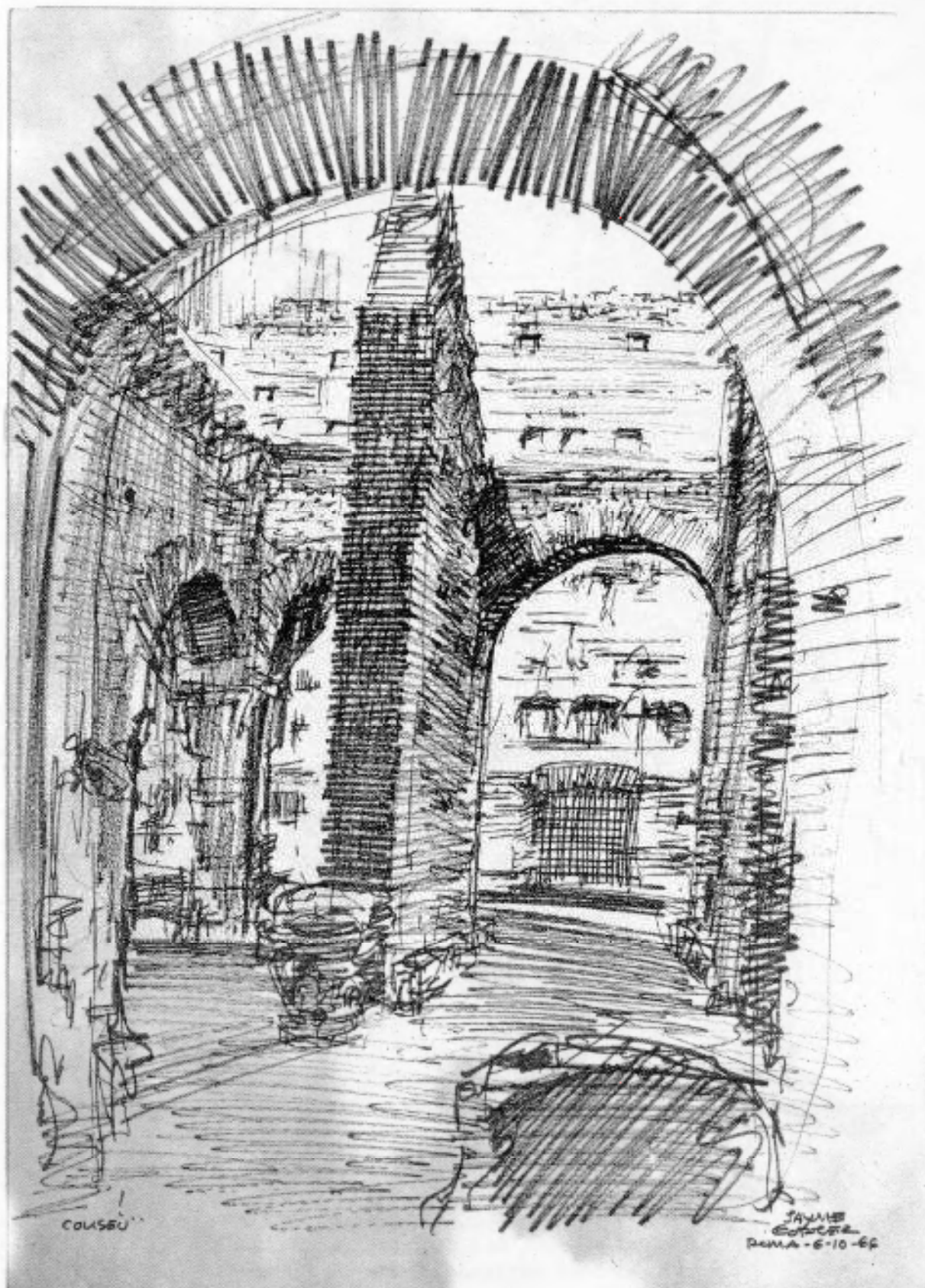
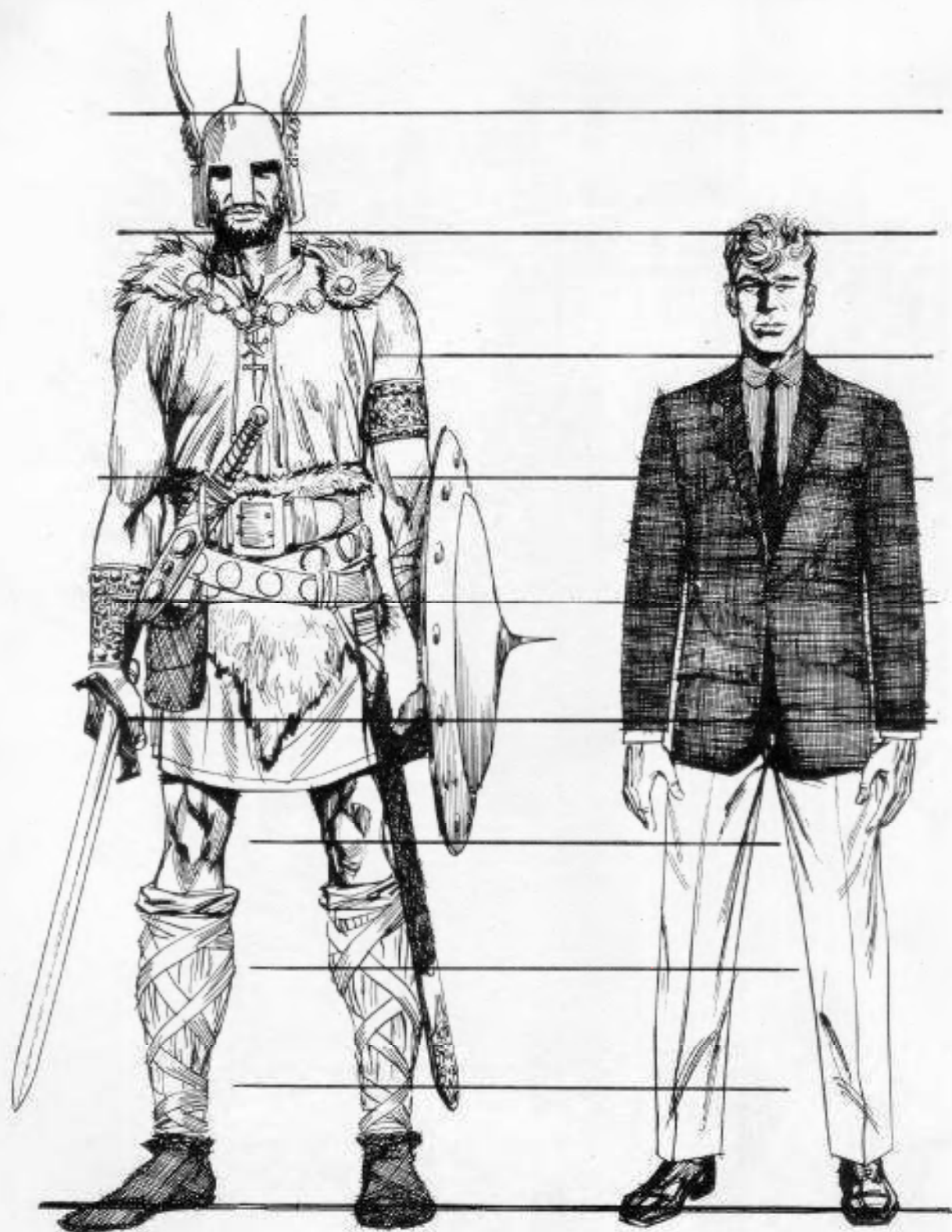
Em baixo, uma tarde calma e ensolarada no clima poético das margens do Sena.

Em cima, clima de inverno, chuva miúda e o peso gótico de Notre Dame.

Interpretação de um ângulo dramático da nave central da catedral de Notre Dame.

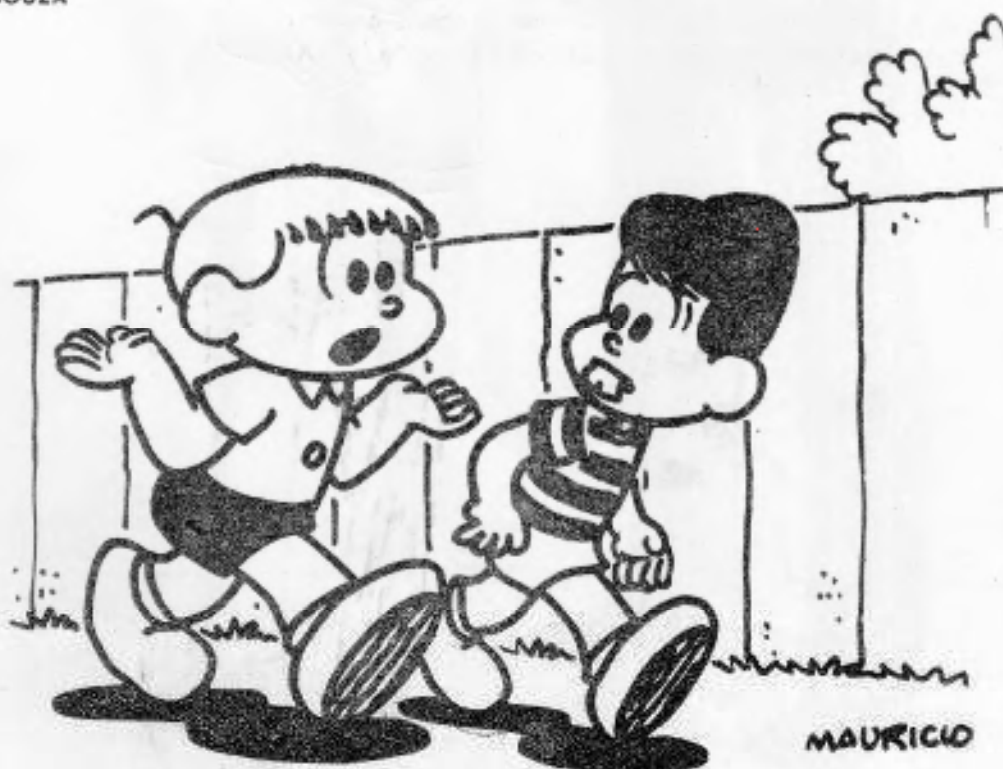
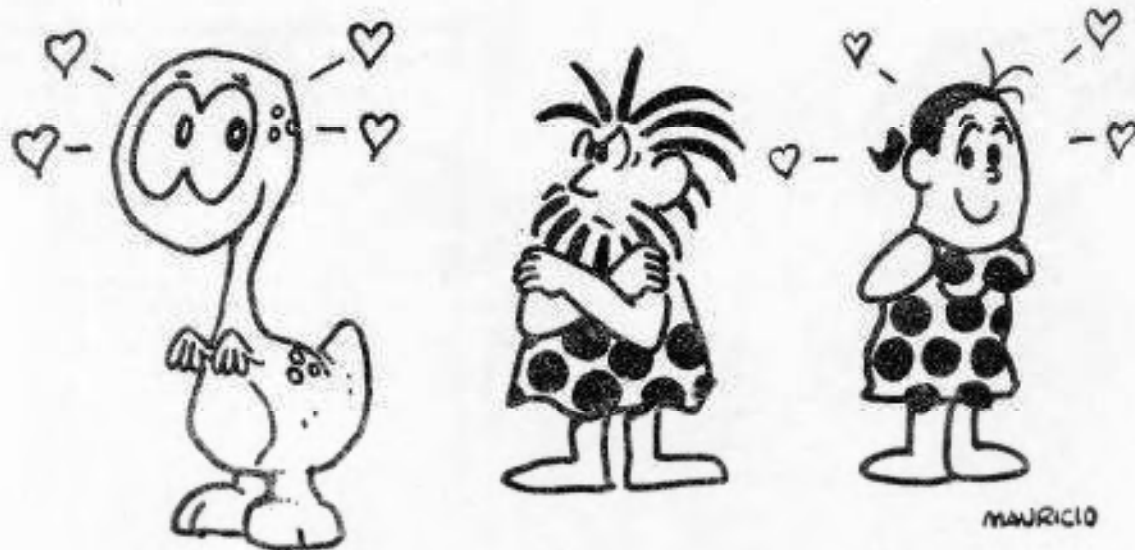
Apontamentos de casas abandonadas do litoral paulista.

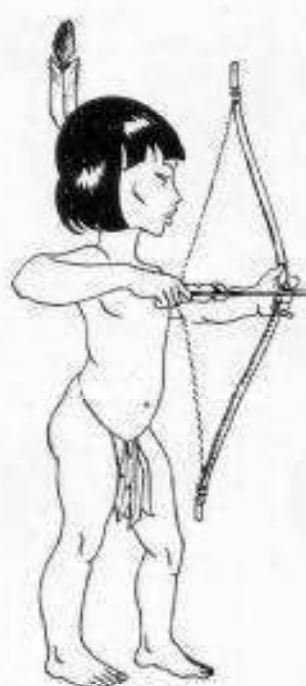
O carinho de transmitir algo através de apontamentos é o mesmo em qualquer latitude.

COLISEU
JAYME
ROMA-6-10-66

**OS TIPOS E MODELOS** vão do tipo comum ao tipo heróico. Nesta exposição de Getúlio Delphim, as proporções do tipo comum de oito cabeças vão até nove do tipo heróico.

Os tipos mais comuns e humanos têm sua origem nas pessoas que nos rodeiam, como no caso dêstes dois personagens do artista Lírio Aragão. As proporções clássicas são sacrificadas em função dos caracteres.

MAURICIO
DE SOUZA

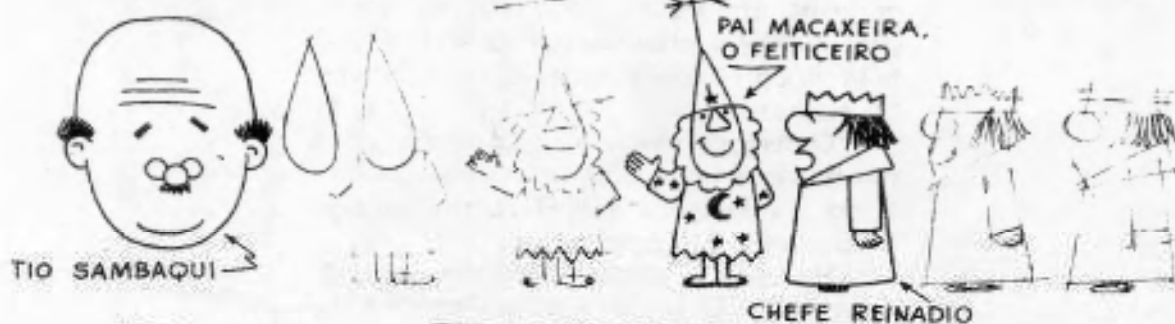
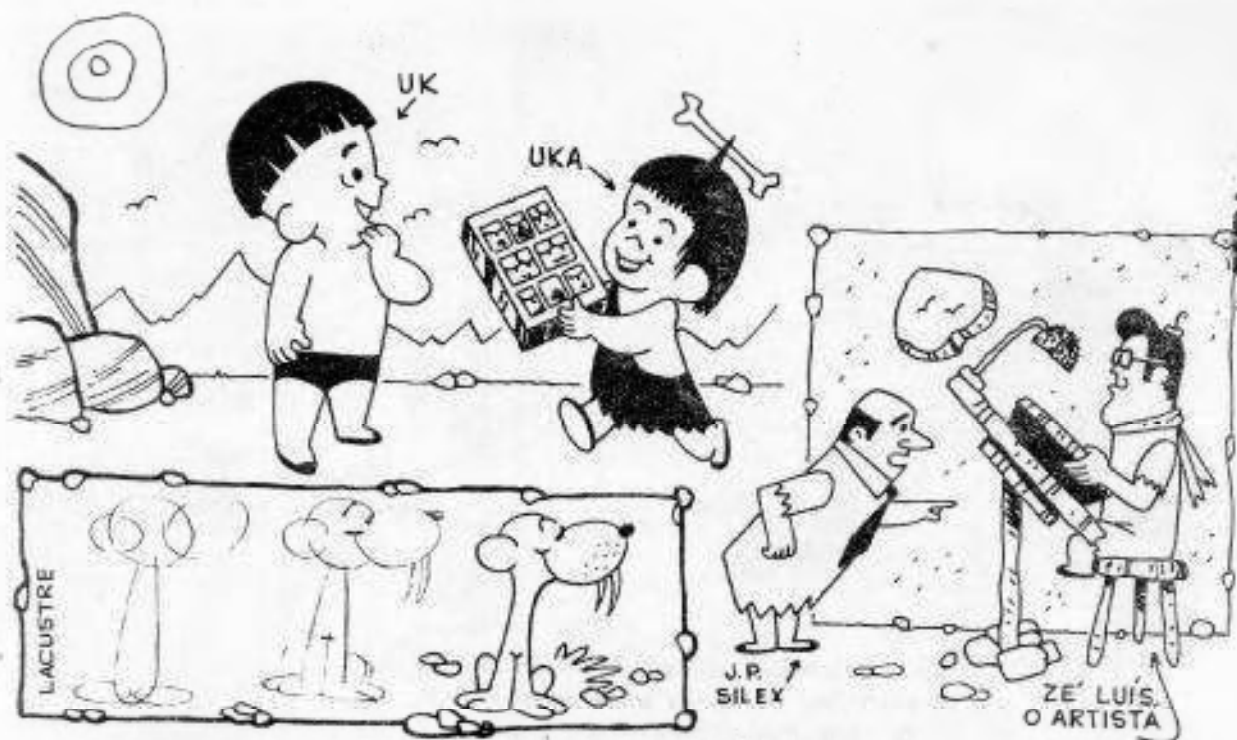
Os estudos acima tiveram o seu começo baseados num modêlo vivo. A filha de Maurício de Souza serviu de ponto de partida para um personagem a ser criado. Note-se a transformação que sofreu o estudo inicial até a caricaturização final. Moleques de rua, velhos amigos, gente que passa, tudo o artista vai gravando conforme o interêsse que despertaram como novos personagens.

Para se criar uma estória cômica, como no caso de "Piteco", o autor se dedica incansàvelmente à criação de seus tipos. Têm que ter características bem marcadas, pois êsses personagens aparecem indeterminàvelmente na estória. Sua anatomia, suas atitudes e expressões terão que ser bem marcadas, pois os personagens criados jamais poderão sair da linha em que foram concebidos.

Tipos caricatos e cômicos adaptados do natural e criados pela técnica e imaginação do desenhista Igayara.

Uma série de personagens nacionais, criados segundo os nossos costumes pelo artista Lanzelotti. Os trajes e tipos, embora estilizados, conservam a sua autenticidade.

Gedeone Malagola, desenhista e argumentista, já criou uma enorme galeria de personagens. O desenhista que concebe seus próprios argumentos tem grandes vantagens na parte plástica, pois a estória já é feita de acôrdo para se conseguir bons efeitos no desenho.

O personagem acima, "Meio Fio", é o retrato do autor quando criança e o restante dos personagens sempre representa pessoas de sua intimidade.

Na página à direita, temos uma ficha de personagens da história diária "Uk e Uka". Todos os tipos têm suas bases em amigos e conhecidos do autor, como também personalidades de relêvo. Em baixo, uma arte final do autor para jornal. A retícula completa o efeito do desenho.

UK
UKA
LACUSTRE
J.P. SILEX
ZÉ LUÍS, O ARTISTA
PAI MACAXEIRA, O FEITICEIRO
TIO SAMBAQUI
CHEFE REINADIO
CHEFE PANCREÁTICO
PÉDEBALDE, O INTOCÁVEL
FACV
F-FORÇA
A-AÉREA
C-CAPIM
V-VERDE
IDANINA DE PITANGUEIRA

Uma página de estudos de tipos pitorescos de nossos costumes, do ponto de vista caricato. O artista Orlando Pizzi tenta captar o tipo jocoso e simples do nosso caipira de um modo claro e comunicativo.

Queiroz nos dá um exemplo de como caricaturar um personagem. Os dois famosos cômicos de cinema passam por uma transformação do clássico ao caricato sem perder os traços fisionômicos e as características, como também o famoso palhaço da televisão. O uso de fotos nesse caso é indispensável.

JOÃO BAPTISTA QUEIROZ

Era preciso humanizar um gato para ser o personagem principal da história infantil "O Gato de Botas".

Scudellari partiu do clássico, onde pegou tôda a anatomia e características do animal, para transformá-lo aos poucos em um gato que "pudesse" falar e atuar como gente. O perfeito conhecimento de anatomia do autor facilitou o êxito da execução.

Nesta página, Nico Rosso faz os estudos de uma série de personagens para um conto de fadas. Com êstes estudos já estão concretizados os personagens principais a serem usados nas ilustrações.

JÚLIO
SHIMAMOTO

Shimamoto prepara uma série de tipos, no estilo de ilustrações para livros; note-se que os tipos foram, na maioria, decalcados em modelos vivos.

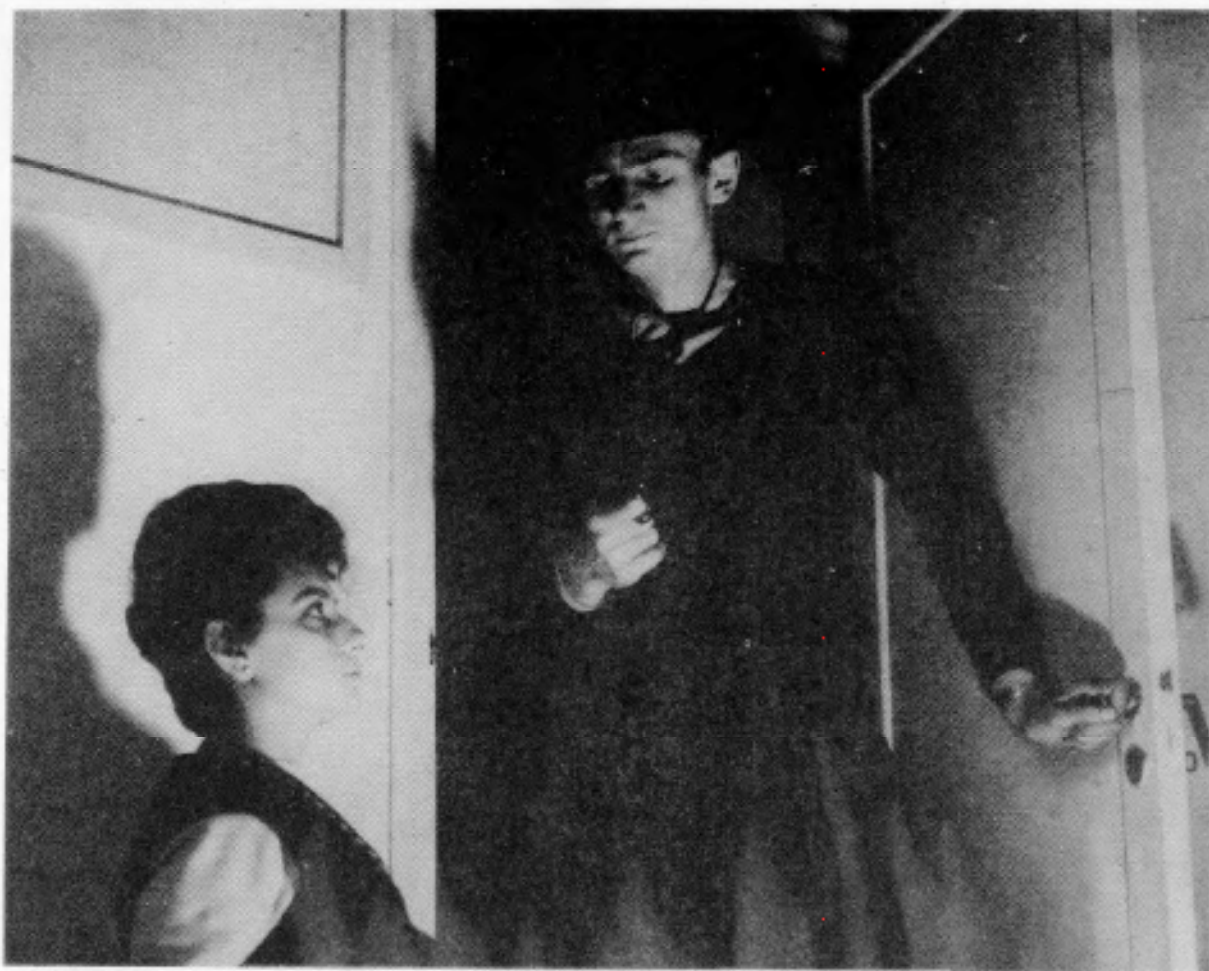
Galeria de tipos sinistros, preparados para ilustrar uma história violenta. Os personagens têm um toque trágico que é de real valor para o que foram destinados.

O artista Lyrio Aragão não passa sem modelos para criar seus personagens. Os tipos bem marcados e principais de uma estória em quadrinhos têm que ser baseados em pessoas vivas, pois torna-se mais fácil o reconhecimento no decorrer da estória. Na foto, Aragão estuda uma nova personabem; ao lado, os estudos a pincel do artista.

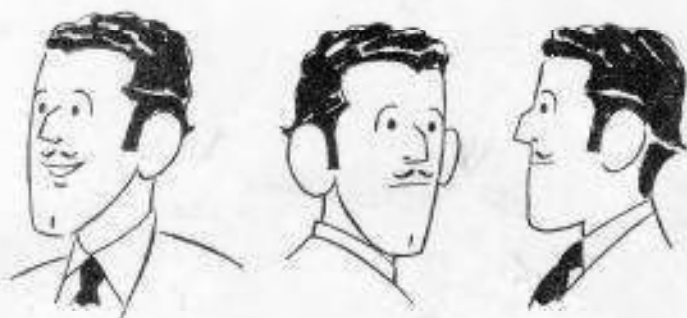
Três tipos diferentes, obtidos por E. T. Coelho de modelos distintos.

Dois tipos que só são possíveis obter de modelos que preencham os característicos dos personagens a serem ilustrados.

LYRIO ARAGÃO

Lyrio Aragão nos dá uma amostra do uso do modêlo. Os personagens da foto serviram de base para os tipos criados para a história.

À esquerda, mais um estudo do autor, baseado em dois modelos vivos que serviriam para criar mais dois personagens.

Em cima, o trabalho final de uma estória em quadrinhos, onde está também incluído o estudo da página 171. Note-se a semelhança do desenho final com os modelos da foto.

Dessa forma os personagens ficaram sempre parecidos durante a sua atuação na estória.

Caricaturização de um tipo, desde o desenho clássico até a fase final estilizada de uma tira diária de jornal, da autoria de Lyrio Aragão.

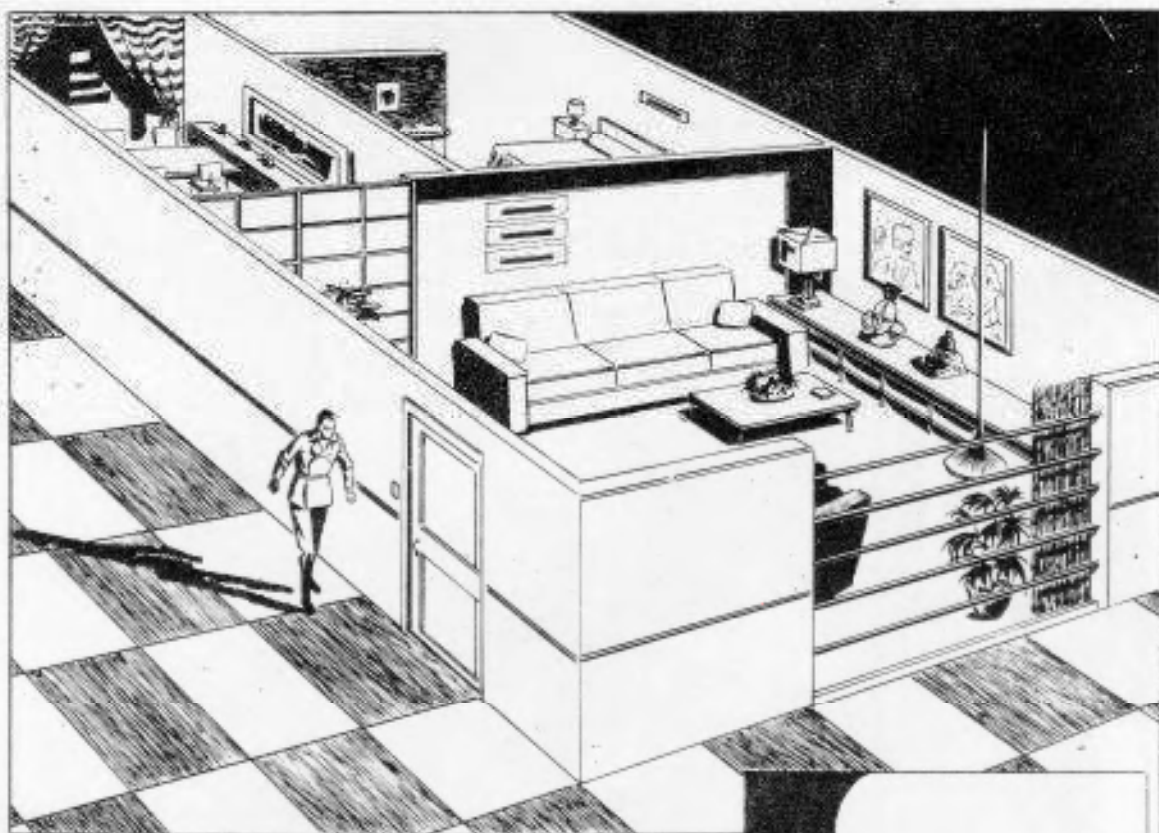
O personagem em sua **atuação** diária. Note-se que, apesar da grande estilização que sofreu o tipo inicial, o personagem mantém as características do modêlo vivo.

Galeria de tipos do autor, tirados da vida cotidiana. São conhecidos e amigos que sofreram uma transformação no desenho, para poderem funcionar como personagens. Dessa forma êles são tipos bem marcados, pois o autor pode estudá-los de todos os ângulos.

Alguns tipos, estudados em aguada, por Sérgio Lima para estórias românticas, tipo fotográficas. Êstes estudos são baseados em fotos prèviamente tiradas de modelos.

**A TÉCNICA DE NARRAÇÃO NA ESTÓRIA EM QUADRINHOS** tem suas bases na linguagem cinematográfica.

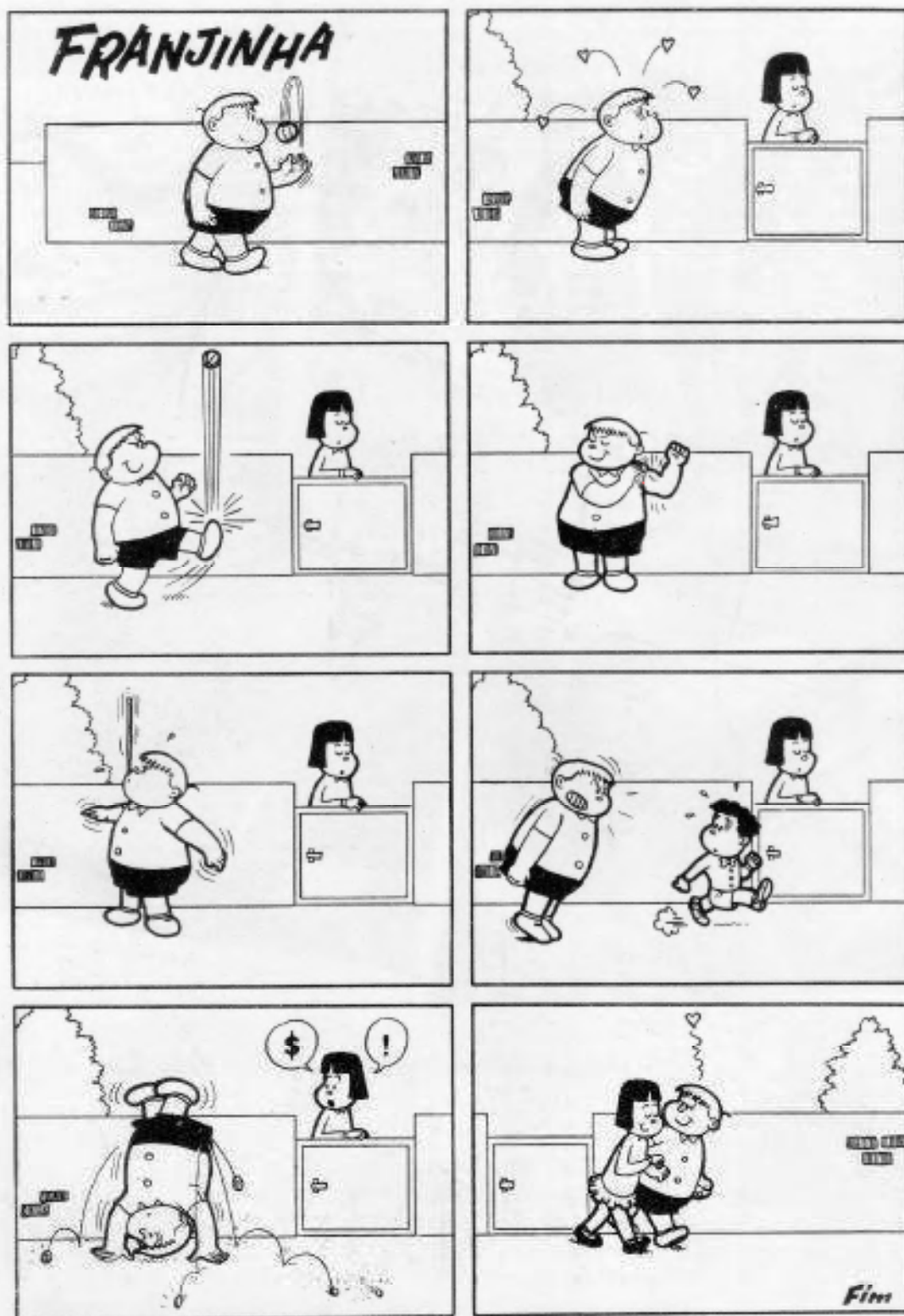
O autor tenta mostrar, através de desenhos, uma estória com seus personagens, sua trama e seu clima dramático.

Na tomada acima, de Júlio Shimamoto, é dada uma sensação de movimento com o estático da figura em primeiro plano, em contraste com o movimento da figura do segundo, que vai caindo de quadro para quadro.

Uma planta alta executada por Zezo, mostra a vista geral de um apartamento onde será passada uma cena movimentada da estória. No capítulo terminado à direita temos a ocasião de ver como o autor pôde fazer as suas tomadas de cena com segurança, pois o ambiente estava prèviamente estudado, e daí a correção de todo o cenário, sem erros na colocação dos objetos em cena.

BLAM!!

A imaginação do autor se comporta como uma câmara de cinema, procurando narrar tudo com os detalhes exigidos pela estória. Conforme o diálogo vai ficando mais dramático, a câmara se aproxima do personagem em cena, até um "close-up".

Detalhe dramático tomado de uma forma fora do comum, neste desenho de Getúlio Delphim, para uma história de suspense policial.

No capítulo acima, o personagem entra num ambiente macabro, a tensão nervosa é transmitida pelo grande "close" do rosto. O pormenor do relógio com as sombras no chão reforçam o clima. O aparecimento da sombra projetada no chão dá um impacto violento à narrativa, e a figura de mulher, aparecendo do ângulo da composição, dá um suspense final de grande fôrça. Sérgio Lima elaborou bem todos os efeitos antes da execução.

As narrações cômicas também têm sua técnica própria. Neste exemplo de Maurício pode-se ver como as expressões e atitudes substituem qualquer diálogo ou texto adicional.

Flávio Colin nos dá uma cena completa de "Shane" — "Os brutos também amam", onde a linguagem do desenho dispensa qualquer descrição, já que o efeito das tomadas descreve bem a luta.

A técnica de narração nestes capítulos de Manoel Victor Filho mostra a linguagem bem cinematográfica e expressiva do autor.

**O ARGUMENTO** na estória em quadrinhos assemelha-se com um roteiro de cinema, pois enquanto uma parte trata do diálogo, a outra trata da imagem.

Nesta história de Gedeone o autor escreveu todo o argumento antes de desenhar.

Faça o confronto e veja a técnica usada.

GEDEONE MALAGOLA

AGORA EU COMPREENDO!

estória e desenhos de
**Gedeone Malagola**

Nota: O personagem principal não aparece Êle se situa no ponto de vista do leitor. Pràticamente o leitor é o personagem.

| | |
|---|---|
| Ambiente na penumbra. Cena vista meio de baixo para cima. Pedaço de mesa com livros e abajur em cima. De um lado da parede, uma cortina e do outro um quadro, perto da porta. Teto negro.<br>Tênue fumaça e poucas bôlhas no ar... | Record.<br>1) Recordo-me confusamente que havia deitado tarde na noite anterior... Agora, estava acordado, olhando o teto... |
| Sempre do ponto de vista do leitor. Relógio e abajur sôbre a mesa. Janela e cortina ao fundo. Fumaça e muitas bôlhas. Figuras incertas, como se fôssem vistas por alguém embriagado. | Record.<br>2) Que horas seriam? Olhei para o relógio e não distingui as horas... Tudo girava... não consegui firmar a vista... deveria estar sonhando! |
| Muitas bôlhas e três batentes de portas, em cenário surrealista. Fundo escuro. | Record.<br>3) Era isso! Sonhava e sabia que estava sonhando... Curioso, não? |

RECORDO-ME CONFUSAMENTE QUE HAVIA DEITADO TARDE NA NOITE ANTERIOR... AGORA, ESTAVA ACORDADO, OLHANDO O TETO...

GEDEONE

QUE HORAS SERIAM? OLHEI PARA O RELOGIO E NÃO DISTINGUI AS HORAS... TUDO GIRAVA... NÃO CONSEGUI FIRMAR A VISTA... DEVERIA ESTAR SONHANDO!

A narrativa está sendo conduzida de modo a criar um suspense com a ausência do personagem principal que não aparece na estória. No argumento abaixo, tôda essa parte técnica está explicada na descrição das cenas.

| | |
|---|---|
| Chão escuro do quarto, porta aberta. Bôlhas e tênues linhas de fumaça. | Record.<br>1) Sonolento, levantei-me e caminhei até a porta. |
| Cena vista do alto da escada. No andar de baixo, porta fechada. Bôlhas e fumaça... | Record.<br>2) Desci as escadas! Ainda estava zonzo... |
| Apenas esboçar o pai do personagem, de costas para o leitor. Entre os personagens há uma mesa. A mãe do personagem segura uma bandeja. Vitrô ao fundo. | Record.<br>3) Cruzei a sala e entrei na cozinha. Vi meus pais. Ahhh! Que sono... |
| Mãe do herói em primeiro plano, denho completo. Pai do mesmo em traços incertos, do outro lado da mesa. | Record.<br>4) Cumprimentei-os. Não obtive resposta! |
| Um bumerangue de traços indefinidos em primeiro plano. Névoa e fundo negro. | Record.<br>5) Falei alto! Nada! Estaria sonhando? |
| Primeiro plano do pai do herói, tomando café. Desenho não muito preciso. | Record.<br>6) Falei com minha mãe. Não tomou conhecimento de minha pessoa!... E meu pai? Sempre tão bondoso!... Por que não me respondia? |
| Bôlhas, linhas de fumaça. Pai, sério, no canto esquerdo do quadro, em primeiro plano. Porta ao fundo. | Record.<br>7) Deveriam estar zangados comigo! Eu havia chegado da festa, tarde da noite, ligeiramente embriagado, creio... Minha vista não firmava as imagens... |
| Porta aberta, em primeiro plano, no canto direito do quadro. Cachorro, ao fundo, visto meio de cima, do ponto de vista de um adulto. | Record.<br>8) Já não queriam falar comigo, fui para o quintal. Duque me receberia alegre... |

SONOLENTO, LEVANTEI-
ME E CAMINHEI ATÉ A
PORTA.

CRUZEI A SALA E ENTREI NA CO-
ZINHA. VI MEUS PAIS AHHH! QUE
SONO!...

CUMPRIMENTEI-OS. NÃO OB-
TIVE RESPOSTA!

FALEI COM MINHA MÃE.
NÃO TOMOU CONHECIMEN-
TO DE MINHA PESSOA!..
E MEU PAI? SEMPRE TÃO
BONDOSO!.. POR QUE
NÃO ME RESPONDIA?

DEVERIAM ESTAR ZANGADOS COMIGO!
EU HAVIA CHEGADO DA FESTA, TARDE
DA NOITE, LIGEIRAMENTE EMBRIAGADO,
CREIO... MINHA VISTA NÃO FIRMAVA AS
IMAGENS...

As reações do cachorro dão, na seqüência da estória, a presença misteriosa do personagem, até agora invisível para o leitor.

| | |
|---|---|
| Novamente a visão do herói não fixa as figuras. Corpo inteiro do cão. | Record.<br>1) Aproximei-me de Duque. Assustou-se comigo. Rosnou. Sempre gostei dêle e jamais tratei-o mal. |
| Close do cão, já com traços definidos. Fundo escuro. | 2) nota: Parte do texto anterior neste quadro. |
| Maior close do animal, meio assustado. | Record.<br>3) Por que se esquivar de mim? Afinal, em sonhos tudo é possível! |
| Cão em primeiro plano, meio corpo, olhando para a janela aberta, onde está o pai do herói. | Record.<br>4) Então meu pai abriu a janela.<br>Pai:<br>5) Que foi, Duque? Não há ninguém no quintal! |
| Parte da cabeça do cão, de costas para o leitor, olhando para a janela fechada. | Record.<br>6) Meu pai fechou a janela. Não me havia visto! Que pesadelo! |
| Cena do cão vista de cima. Cachorro encolhido, como se tivesse mêdo. | Record.<br>7) Olhei novamente para o Duque. Estava quieto, amedrontado... resolvi entrar... |
| Os pais do personagem em plano americano. Mãe no canto direito do quadro. Pai ao fundo, com jornal na mão. | Record.<br>8) Assim que entrei na sala, ouvi meu pai dizer...<br>Pai:<br>9) Que sono pesado! O José não acorda mais...<br>Mãe:<br>10) Vá acordá-lo, querido. Está quase na hora do almôço. |
| Close da mãe do personagem no canto direito do quadro olhando para o marido que sobe a escada. | Record.<br>11) José sou eu! Nunca havia dormido até tão tarde! Segui com o olhar meu pai dirigir-se ao meu quarto! |

APROXIMEI-ME DE DUQUE. ASSUSTOU-SE COMIGO. ROSNOU! SEMPRE GOSTEI DÊLE E JAMAIS TRATEI-O MAL.

POR QUE SE ESQUIVAR DE MIM? AFINAL, EM SONHOS TUDO É POSSÍVEL!

ENTÃO MEU PAI ABRIU A JANELA.
QUE FOI, DUQUE? NÃO HÁ NINGUEM NO QUINTAL!

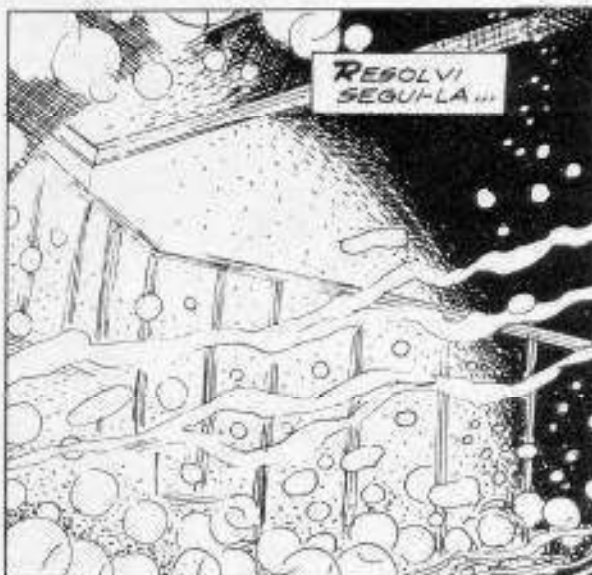
MEU PAI FECHOU A JANELA. NÃO ME HAVIA VISTO. QUE PESADELO!

OLHEI NOVAMENTE PARA O DUQUE. ESTAVA QUIETO, AMEDRONTADO... RESOLVI ENTRAR...

ASSIM QUE ENTREI NA SALA, OUVI MEU PAI DIZER...
QUE SONO PESADO! O JOSÉ NÃO ACORDA MAIS...
VÁ ACORDÁ-LO, QUERIDO. ESTÁ QUASE NA HORA DO ALMOÇO.

O JOSÉ SOU EU! NUNCA HAVIA DORMIDO ATÉ TÃO TARDE! SEGUI COM O OLHAR MEU PAI DIRIGIR-SE AO MEU QUARTO!

Seguindo sempre o roteiro pré-estabelecido, o autor desenvolve, nesta parte final da estória, um clima tenso e dramático, finalizando com violência e forte impacto na cena final, através do desenho e do diálogo curto e sêco.

| | |
|---|---|
| Mesmo ponto de vista do quadro anterior, apenas a escada em ponto maior. Poucas bôlhas no ar. | Record.<br>1) Aguardei! Sabia que meu pai não me encontraria na cama e chamaria minha mãe. |
| Em plano maior, close do rosto da mãe, apreensivo. Pai, no alto da escada. Figura contra a luz. | Record.<br>2) Foi o que sucedeu! Afinal eu estava acordado! . . . Ou não estava?<br>Pai:<br>MARIA! MARIA! |
| Mãe subindo a escada. Bôlhas no ar. | Record.<br>4) Não disse? Eu estou acordado! Ora! . . . Minha mãe passou por mim e nem me viu. |
| Mesmo ângulo da escada, igual ao primeiro quadro desta página. Muitas bôlhas e tênues linhas de fumaça. | Record.<br>5) Resolvi segui-la . . . |
| O casal abraçado, em primeiro plano, no canto esquerdo do quadro. Na cama, deitado, um corpo (o do herói que até agora não apareceu na estória). No fundo, na porta aberta, pequenas bôlhas, simbolizando o espírito do José As outras bôlhas são os outros espíritos, que irão levá-lo . . . | Record.<br>6) Entrei no quarto e me vi na cama! Então compreendi tudo! |
| Quadro quase igual ao anterior. | Pai:<br>7) Está morto . . . |
| Verso em quadro sem margem. | Record.<br>(um poema)<br>O corpo e Alma são gêmeos<br>Só Deus os distingue<br>A Alma funde-se à carne<br>Como água na terra.<br>augustus de morgan |

AGUARDEI! SABIA QUE MEU PAI NÃO ME ENCONTRARIA NA CAMA E CHAMARIA MINHA MÃE.

ENTREI NO QUARTO E ME VI NA CAMA! ENTÃO, COMPREENDI TUDO!

**AS TÉCNICAS** do desenho vão de acôrdo com a personalidade, temperamento e gôsto artístico de cada desenhista. Cada um interpreta, com seu modo de sentir, sua técnica, todos os problemas que surgem em seu trabalho.

Acima, Gutemberg nos dá um exemplo onde a figura do primeiro plano é mais cuidada que a do segundo e a terceira ainda menos, dando assim a sensação de distância. Mais exemplos no capítulo à direita.

POUCO DEPOIS, JÁ REFEITO, O CRIADO LEVOU-ME A UMA SALA...
O CONDE DE BLITZ!
... VÁRIOS HOMENS ESTAVAM LÁ. DE REPENTE, SENTI ALGO ESTRANHO. PARECIA QUE ALGUMA COISA MUDAVA DENTRO DE MIM...
BLITZ! QUE ACONTECEU? ESTÁVAMOS SÓ ESPERANDO VOCÊ!
... E NUMA VOZ QUE NÃO ERA MINHA EU RESPONDI...
TROPECEI NA ESCURIDÃO E BATI COM A CABEÇA NUMA PEDRA! E ENTÃO SENHORES? TUDO PRONTO?
SIM, BLITZ! SÓ FALTAVA VOCÊ!
... LIQUIDAREMOS O DUQUE!
AÍ, O GOVÊRNO SERÁ NOSSO!
AO PALÁCIO DO DUQUE, SENHORES! UNIFICAREMOS A ALEMANHA!
SIM, SENHORES! FAÇAMOS DE HOJE UMA DATA HISTÓRICA PARA TÔDOS OS PEQUENOS BURGOS DA FUTURA ALEMANHA!

Os traços cruzados livremente e o estilo irregular da técnica de Shimamoto dão relêvo e sentido dramático aos seus personagens, assim como no caso da paisagem abaixo, onde a mesma técnica predomina.

A mesma técnica, porém modernizada, para ilustrações de livro. Mais livre e mais arrojada, dá grande efeito.

O desenho acima é de Saidenberg. Está no tamanho em que foi executado. No esbôço, o estudo das rugas antes do traçado a nanquim.

Nesta página, o original já está reduzido e pode-se ver o efeito que ganha a técnica na redução. Note-se o contraste com o original à esquerda.

A técnica a pincel de Flávio Colin resume tudo que é preciso num desenho simples e expressivo.

A facilidade da pincelada e do claro-escuro demonstra uma técnica muito apurada.

FLAVIO COLIN

O pincel sêco dos trabalhos de Messias, um farpado que dá uma textura tôda especial aos elementos, principalmente às roupas. O desenho acima está no tamanho original que o artista executou. Note-se como a pincelada acompanha os volumes.

Nesta página, a técnica usada sofreu redução para ser publicada. Os claros-escuros tomaram a evidência que a técnica lhes impôs. O farpado do pincel sêco ganhou em beleza; todos os efeitos foram premeditados antes da redução do original.

Nesta página, Sérgio Lima mostra a técnica leve e estilizada para uma estória romântica. É a técnica ideal para êsse tipo de trabalho. À esquerda, um contraste violento da técnica de pincel sêco, de Messias.

Estudos do natural feitos a bico de pena. A técnica é de moldes simples e clássicos.

Estudos detalhados, também a bico de pena, do natural, com uma técnica bem apurada nos pormenores a estudar.

Técnica simples e de icada ra ilustrações infantis.

Técnica fotográfica, com modelos vivos. Estudo a pincel de Lyrio Aragão.

Desenho para a estória "O Gato de Botas", por Scudellari. O gato é o mesmo que foi estilizado pelo autor no capítulo de **Modelos e Personagens**. A técnica usada é simples, delicada, não só nas figuras, como também na paisagem.

Dessa forma, os desenhos ganham em delicadeza e graça.

**JORGE SCUDELLARI**

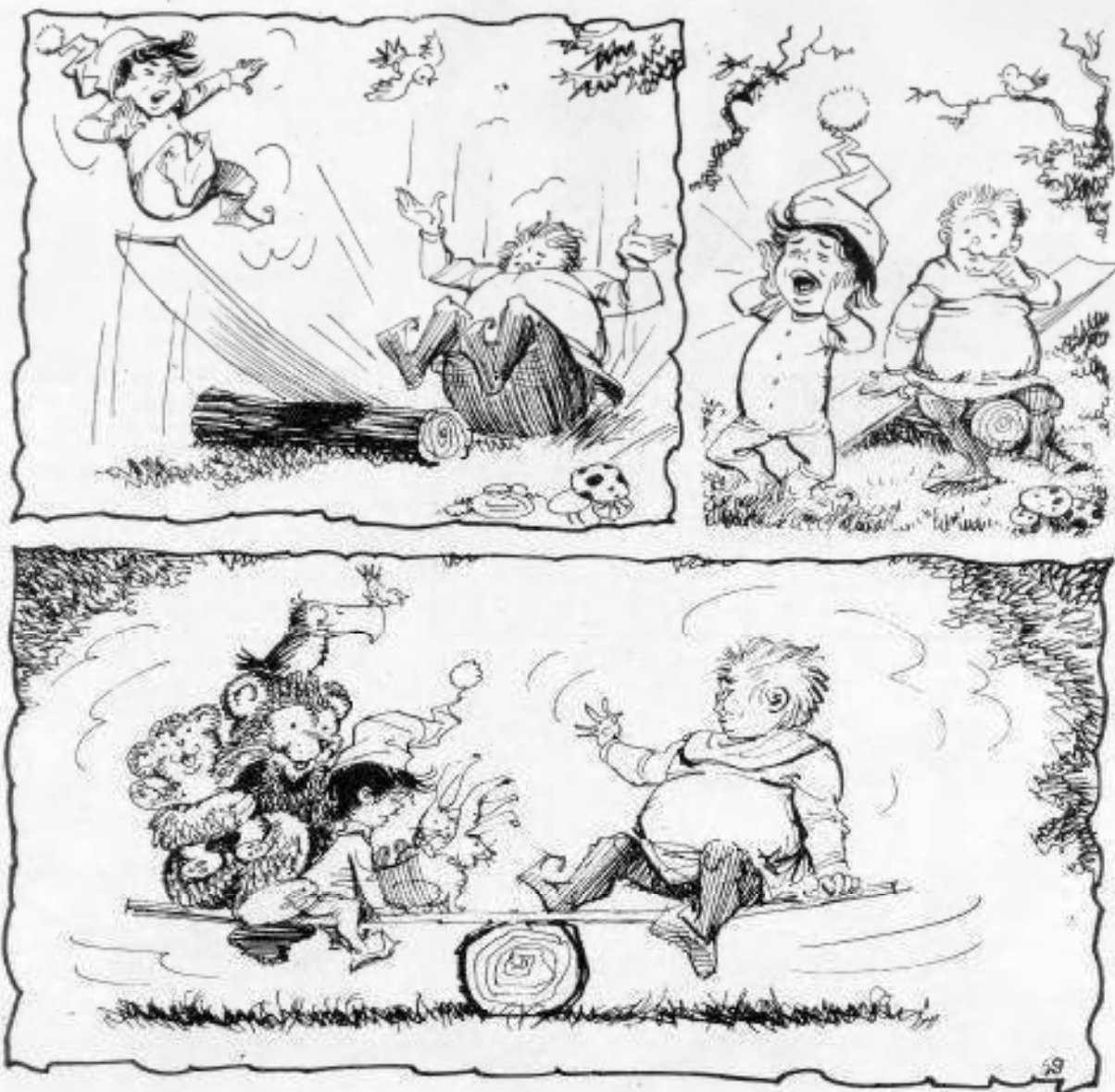
**ORLANDO PIZZI**

Orlando Pizzi faz um contraste curioso e de efeito simpático, com o tratamento simples de suas figuras, em contraste com os cenários muito trabalhados.

A técnica usada nas figuras é do tipo cômico de desenho animado e os cenários são uma simplificação do desenho de sombras, clássico.

Cabeça executada por E. T. Coelho no tamanho natural em que foi desenhada. Ao lado, os efeitos da redução.

Originais do mesmo autor que sofreram a redução de um têrço. O traço firme e seguro, a técnica usada possibilitaram a redução do original, sem a perda de nenhum pormenor. Foi usada na maioria a técnica do bico de pena e o pincel para confirmar as partes escuras.

Simples o resumo desta técnica para o gênero infantil. Todos os elementos são trabalhados com a preocupação do decorativo, para deixar tudo bem leve e delicado: os personagens e a paisagem.

Os dois desenhos da página à esquerda estão em tamanho natural e os desta página já sofreram a redução.

Os efeitos de decoração aprimoraram-se com a redução, que, desta vez, foi de metade.

O traço usado é simples mas decisivo, para não perder nada na diminuição técnica.

Dois desenhos em tamanho natural, executados por Nico Rosso. Na página ao lado, a redução da técnica aqui apresentada.

Todos os traços com sentido decorativo ganharam na redução uma graça especial. O relêvo é conseguido com a boa direção do traço e seus efeitos de claro-escuro.

O artista previu os efeitos da redução que o original ia sofrer.

Na técnica de **aguada**, que já foi apresentada, o esbôço é **elaborado** com todos os valores. Com o uso de fotografias, a aguada é obtida com valores de meio-tom. Êsse tipo de estórias vive de belas cabeças e expressões bem estudadas.

Nesta página, o esbôço inicial a lápis e, em baixo, a arte final do trabalho.

Ao lado, um capítulo completo com outros exemplos.

No desenho mais simples, cômico ou estilizado, como no caso de cima de Igayara, ou no desenho abaixo, clássico, de Manoel Ferreira, as dificuldades são as mesmas.

Tudo advém do estudo constante de todos os elementos a serem empregados.

**Esbôço, Anatomia, Perspectiva, Composição e Técnica.**

Fatôres que o artista jamais poderá deixar de estudar e daí a evolução natural daqueles que se dedicam aplicadamente à arte de desenhar.

**RODOLFO ZALLA**

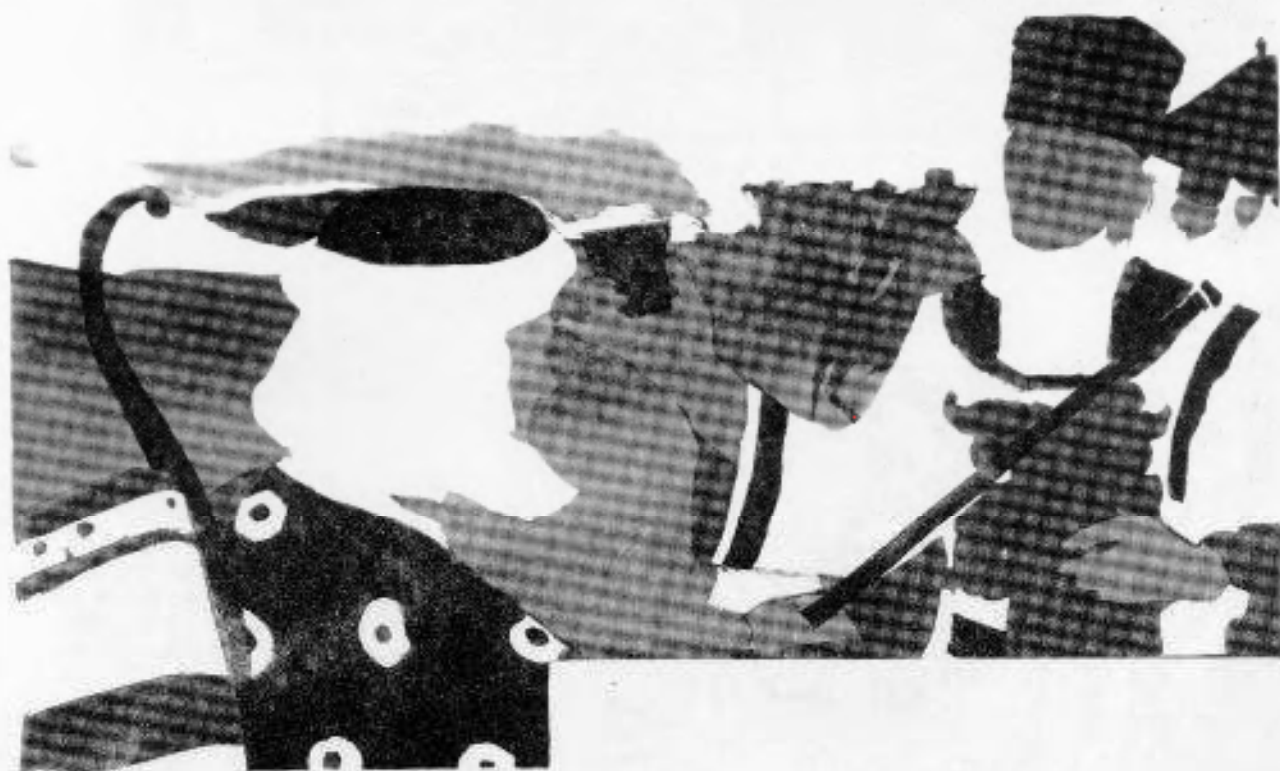
(Vide lâmina I)

Nas páginas anteriores vimos as várias técnicas usadas por diversos artistas na execução de histórias em quadrinho.
Agora vejamos algo sobre as páginas coloridas. As páginas coloridas que você vê na revistas de quadrinhos são sempre trabalhadas somente em preto, como todas as outras, mas valorizadas pela aplicação das três cores primárias: amarelo, vermelho e azul.

Com o uso destas três cores básicas (e naturalmente do preto com o qual o desenho foi executado), obtem-se todas as outras cores. Por exemplo: azul misturado com o amarelo produz a côr verde. Quer dizer: pela combinação das duas cores, com maior ou menor fôrça, pode-se obter praticamente todas as outras cores.

Chapa de impressão do preto tal qual foi desenhada pelo artista.

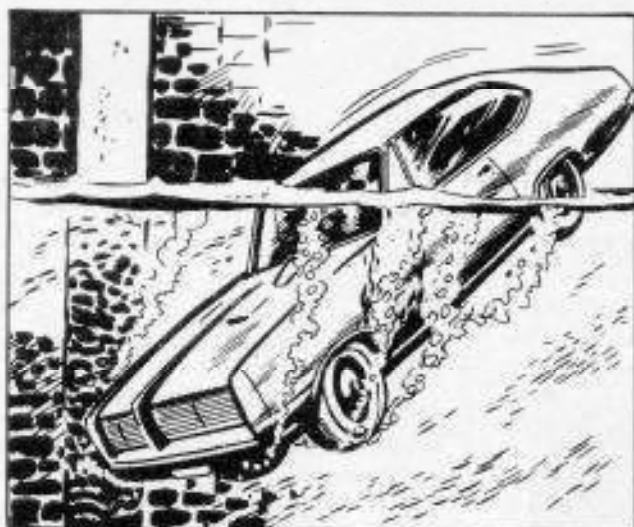
Chapa de impressão do preto tal qual foi desenhada pelo artista.

O original da história em quadrinho para publicação a cores não é colorido no próprio original (isto é: a página não é colorida), mas as cores desejadas pelo desenhista são sempre indicadas em um papel transparente colocado por cima do original. Também se usa indicar as cores em uma reprodução em xerox, ou fotocópia, da página. Chama-se estas indicações de **Guia de Cores**.
A página de Rodolfo Zalla que pode ser usada como exemplo (vide lâmina n.º I) foi desenhada, como todas as páginas de quadrinhos deste livro, somente usando nanquim preto e as cores que se vê na reprodução foram indicadas pelo processo que descrevemos.
Quando a página em cores vai a oficina para a impressão os técnicos, por processos fotomecânicos, fazem as chapas de impressão conforme a indicação das guias de cores.
A indicação das cores, nos dois tipos de guias, pode ser feita com aquarela, guache ou mesmo lapis de côr.

Chapa de impressão do amarelo impressa em preto.

Chapa de impressão do vermelho impressa em preto.

Documentação e Arquivo são armas preciosas para o desenhista. Repare no uniforme do soldado e em sua metralhadora: a primeira vista V. já sabe que é um soldado alemão.

**EUGENIO COLONNESE**

Dominando todas as técnicas o desenhista tem publicado seu trabalho em vários países. Importantes editoras como a Fleetway, inglesa, ou Columba, argentina, além de quase todas as brasileiras tem contado, em diversas oportunidades, com o trabalho de Colonnese. Colonnese nos dá nestes exemplos uma visão de seu traço em várias modalidades do desenho de quadrinhos.

Repare como somente com o uso do preto, usando apenas a força expressiva do seu desenho, o artista dá neste quadrinho a sensação de "água".

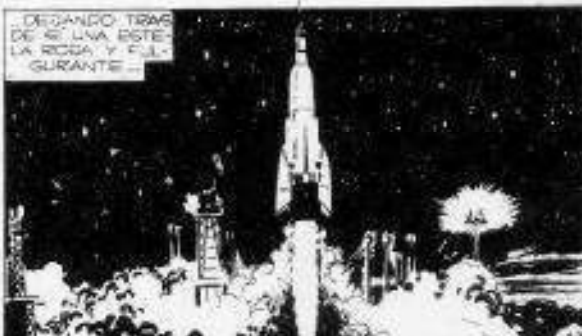
Ação e movimento em um só quadrinho "fotografado" em dois momentos.

Outro detalhe que mostra como o desenhista pode valorizar seu trabalho: o segundo quadrinho foi construído a partir de um objeto secundário da história. As vozes "off" (isto é: de fora) não deixam o leitor interromper a leitura apesar do inusitado da ilustração.

**Argumento:** Gustavo Solanas
**Dibujos:** Eugenio Colonnese

*en* **HACIA OTROS MUNDOS**

A LA HORA EXACTA, UN VIVO RESPLANDOR CUBRIÓ LA FRESCA OSCURIDAD DE LA NOCHE. EL CIELO ESTABA DESPEJADO.

EL COHETE, CASI CON CALMA, ABANDONÓ SU PLATAFORMA DE LANZAMIENTO...

ESTO OCURRIÓ EN EL CENTRO DE EXPERIMENTACIÓN DE REDSTONE ARSENAL, LA NOCHE DEL 1º DE JUNIO DE 1961. NO IBAN SERES HUMANOS A BORDO. SU TRIPULACIÓN, BASTANTE SINGULAR, LA FORMABAN ANIMALES DE VARIADAS ESPECIES: DOS PERROS, UN MONO, VARIOS PÁJAROS Y UN CONEJO...

A prática constante é que faz o bom desenhista ou seja: o desenhista amador que quer se transformar em profissional só o conseguirá pela prática constante e não por algum "truque" profissional. Veja aqui um desenho de Colonnese publicado em 1958 e compare com seus trabalhos de 1967.

Ao lado uma página completa. Repare no segundo quadrinho, a direita, como foi realizada a idéia da **não presença** da personagem de quem se fala...

FALAM QUE SOU LOUCO... PORQUE NOITE APÓS NOITE QUEBRO O SILÊNCIO DÊSTE LUGAR COM ESTA ESTRANHA MELODIA QUE COMPÚS SOMENTE PARA ELA... IRACEMA!
"DIZEM QUE ELA ESTÁ MORTA. QUE SE SUICIDOU POR AMOR... MENTIRA! ELA DORME E ESCUTA MINHA MELODIA. UMA NOITE ACORDARÁ. ENTÃO..."
IRACEMA
FIM

# ILUSTRAÇÕES

Há milhares de anos que o homem chegou à conclusão que a maneira mais simples de se explicar uma coisa é ilustrá-la.

Ésse anseio de expressão através da imagem tem dado as mais belas experiências no campo da arte como os mais expressivos resultados no setor da comunicação humana.

Tudo que é ilustrado é mais interessante de se ver.

Das mais sérias obras da literatura clássica até o mais despretencioso livro infantil, a ilustração tem sido usada com resultados surpreendentes.

Livros, revistas, jornais e anúncios publicitários usam a ilustração como fator imprescindível na transmissão de uma mensagem.

Estudos para a paginação de um livro infantil.

Exemplos de uma página simples e de outra dupla.

A disposição dos elementos torna o conjunto atrativo.

O texto está presente sem tirar o interesse da ilustração, que, no caso do livro infantil, tem vital importância.

À esquerda, estudos a lápis de alguns personagens para uma capa de livro infantil.

Em cima, a composição final, dentro de um clima alegre e de fantasia, dirigido ao público infantil.

Os personagens e outros elementos foram dispostos de forma que, depois da capa dobrada, a composição da parte da frente funcionasse sozinha.

# Como nasceu a noite

*[illegible]*

Como tôdas as coisas que existem, a noite também teve suas origens em tempos remotos.

Tudo o que já vimos ou que havemos de ver ainda, remonta a séculos e séculos: remonta à criação do mundo.

Vocês ainda verão muitas novas estrêlas, novos planêtas e muitas outras coisas que irão surgindo e que já existem no mundo.

A noite surgiu há muito tempo, no tempo em que os bichos e as coisas falavam... Naquele tempo ainda não havia a noite. Sòmente dia havia em tôda a face da terra. Tudo era luz, tudo era alegria. O sol lançava seus raios sôbre a terra, os riachos corriam alegremente pelos campos.

Por êsse tempo a filha da Cobra-Grande casou-se com um moço e foram viver nas margens do grande rio, do Rio Amazonas.

Viviam felizes ali, como os demais habitantes da terra. Porém uma vez sentindo sono, a filha da Cobra-Grande chamou o moço.

Este lhe disse:

— "Não poderemos dormir, pois não existe noite, sòmente dia há em tôda a terra."

— "Eu sei quem tem a noite aprisionada debaixo das águas — retrucou a filha da Cobra-Grande — é meu pai. Ele a tem dentro de um caroço de tucumã."

O moço então chamou seus três servos e ordenou-lhes que fôssem à morada da Cobra-Grande em busca do caroço de tucumã que continha a noite.

— "Não o abram — ordenou o moço — pois do contrário tôdas as coisas se perderão."

Após esta recomendação, os três pequenos servos partiram guiando a canoa pelo grande rio em direção à morada da Cobra-Grande.

A canoa parecia ainda menor na grande torrente de água que formava o Rio Amazonas. Iam os servos alegremente pelas margens do rio, pois ali as árvores da mata lançavam sua sombra protetora.

O sol brilhava no céu e lançava seus raios que se refletiam nas águas.

A jornada foi longa, mas enfim êles chegaram à morada da Cobra-Grande. Ali, como por magia, tudo se modificava. As

Exemplo de paginação para ilustrar um conto de revista infantil.

A disposição do texto e das ilustrações é estudada.

Com os formatos decididos, são feitos os desenhos necessários.

O resultado previsto é conseguido na publicação do trabalho.

Os desenhos originais foram executados no tamanho do original acima, já prevendo o efeito da sua redução.

# As três fontes

conto de Milton Júdice — ilustrações de Jayme Cortez

Mais um exemplo da disposição da ilustração em relação ao texto.

Os elementos gráficos da ilustração emolduram o texto da estória de acordo com o clima do conto infantil.

Tamanho original em que foi executada a ilustração, já reduzida ao lado.

Depois de reduzido, o original ganha efeitos que só são possíveis tecnicamente.

Não deve ser exagerada a diferença entre o tamanho do original e o tamanho a ser publicado, pois os traços mais finos não agüentam a redução.

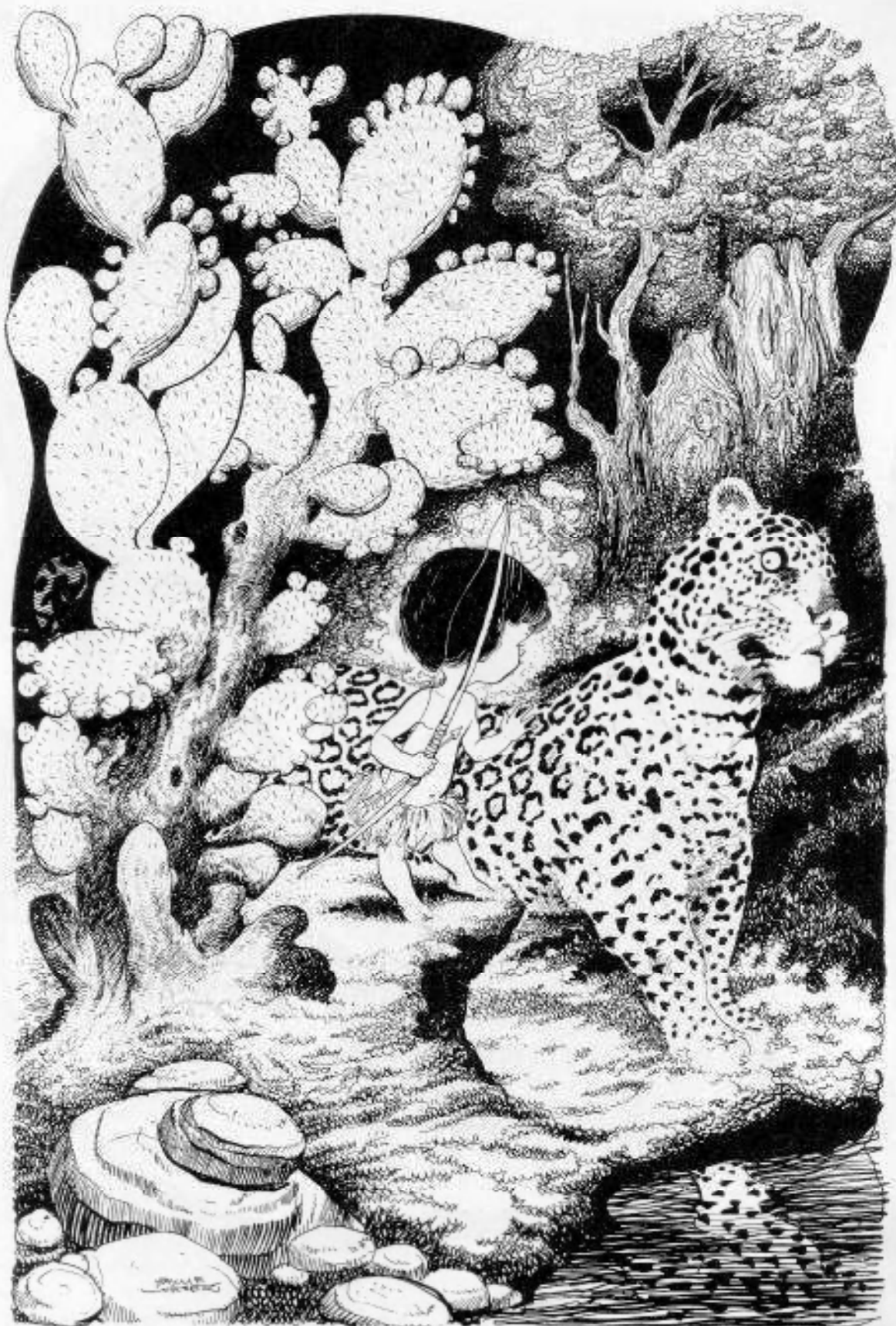



Ilustração em nanquim, feita para ser publicada em negativo.

Todas as manchas executadas em preto já prevêem o efeito que terão em negativo.

Em vez de se executar o original em guache branco sobre cartolina preta, o que tornaria mais difícil o trabalho, deve-se aproveitar a facilidade do bico de pena que, transformado em branco, dá efeitos surpreendentes.

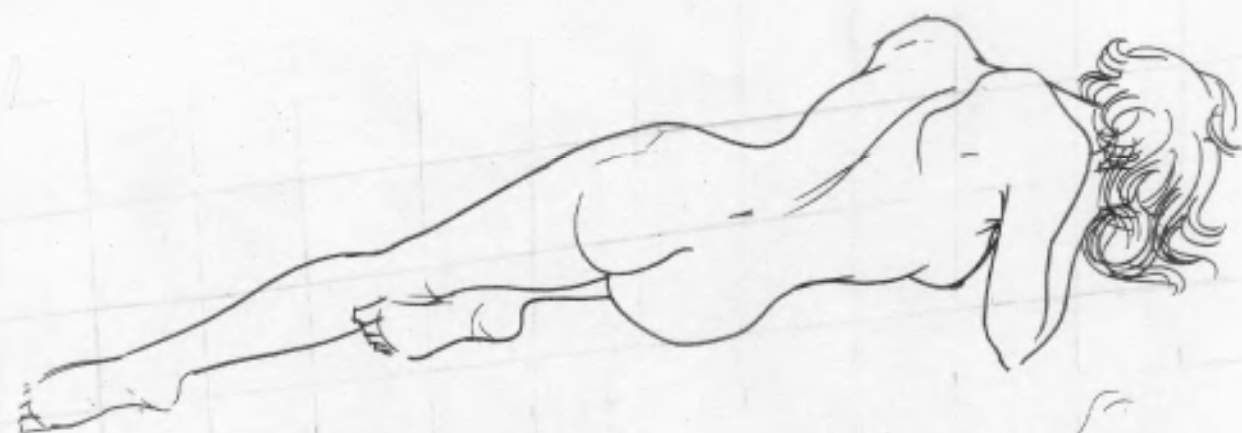
Original feito para ilustrar um conto infantil em que os efeitos de luz são o tema principal da ilustração.

A luz da vela, expelida em várias direções, é construída, no original, em preto, já prevendo os efeitos que terá na sua publicação em negativo.

O tema é rude, as lutas rurais do romance de Emil Farhat, "Cangerão".

Em cima, os estudos a lápis para duas ilustrações do mesmo romance.

Em baixo, as artes finais.

Tamanho natural em que foi executada esta ilustração dentro da linha do desenho de ficção.

Apontamentos feitos do natural, que serviram de base para a ilustração, ao lado, do livro de poesia "Terraplenagem" de Márcio Martins Moreira.

Partindo da realidade, foi feita uma estilização de acôrdo com o clima do poema.

JAYME
CORTEZ

Estudo a lápis feito para uma ilustração de Rubayat de **Omar Khayyam.**

Tôda a linha poética e decorativa é estudada no esbôço desde os primeiros traços até a definição do trabalho.

Estudos do natural para o livro Rubaiyat.

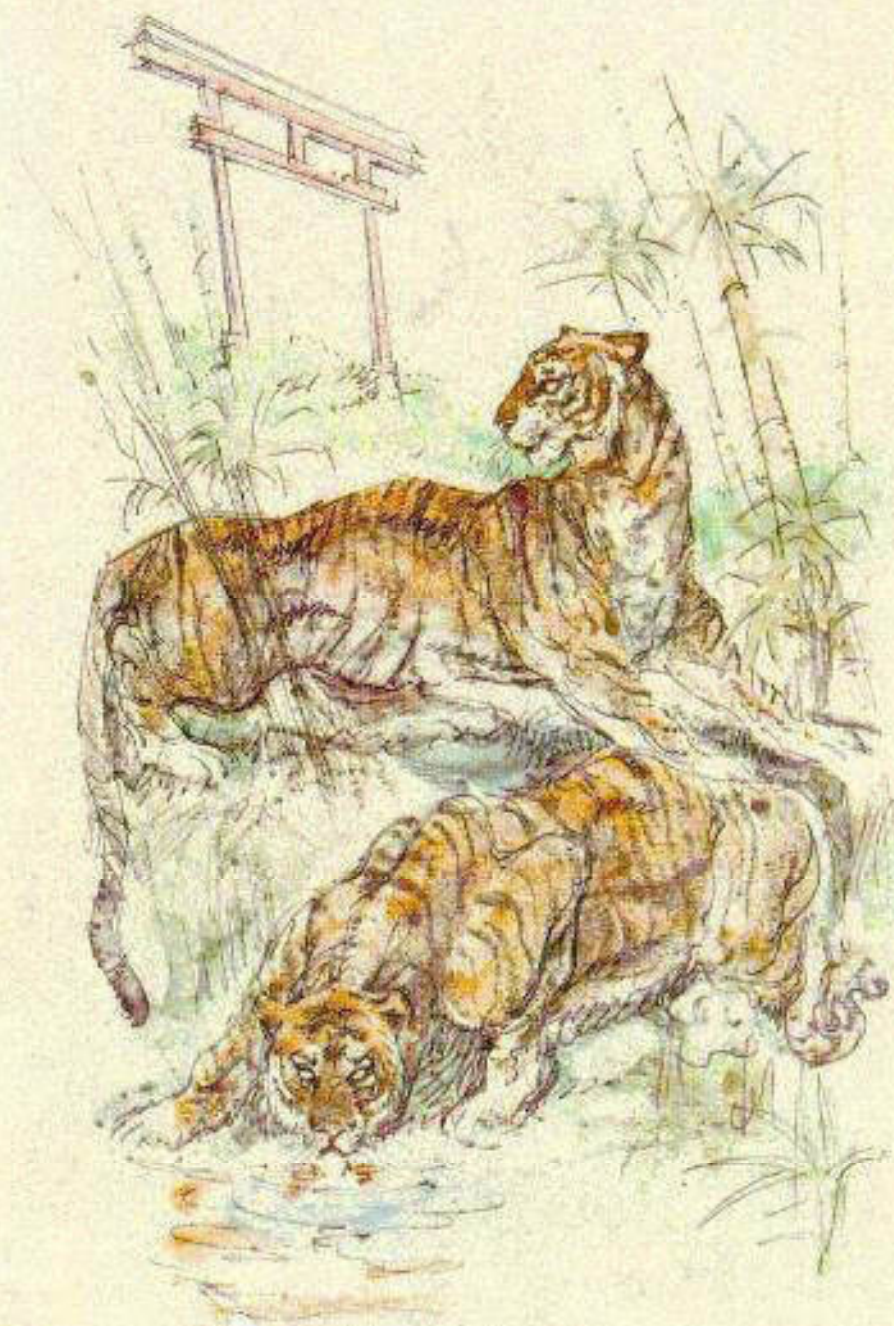
Os estudos já tentam construir o clima que as poesias inspiram.

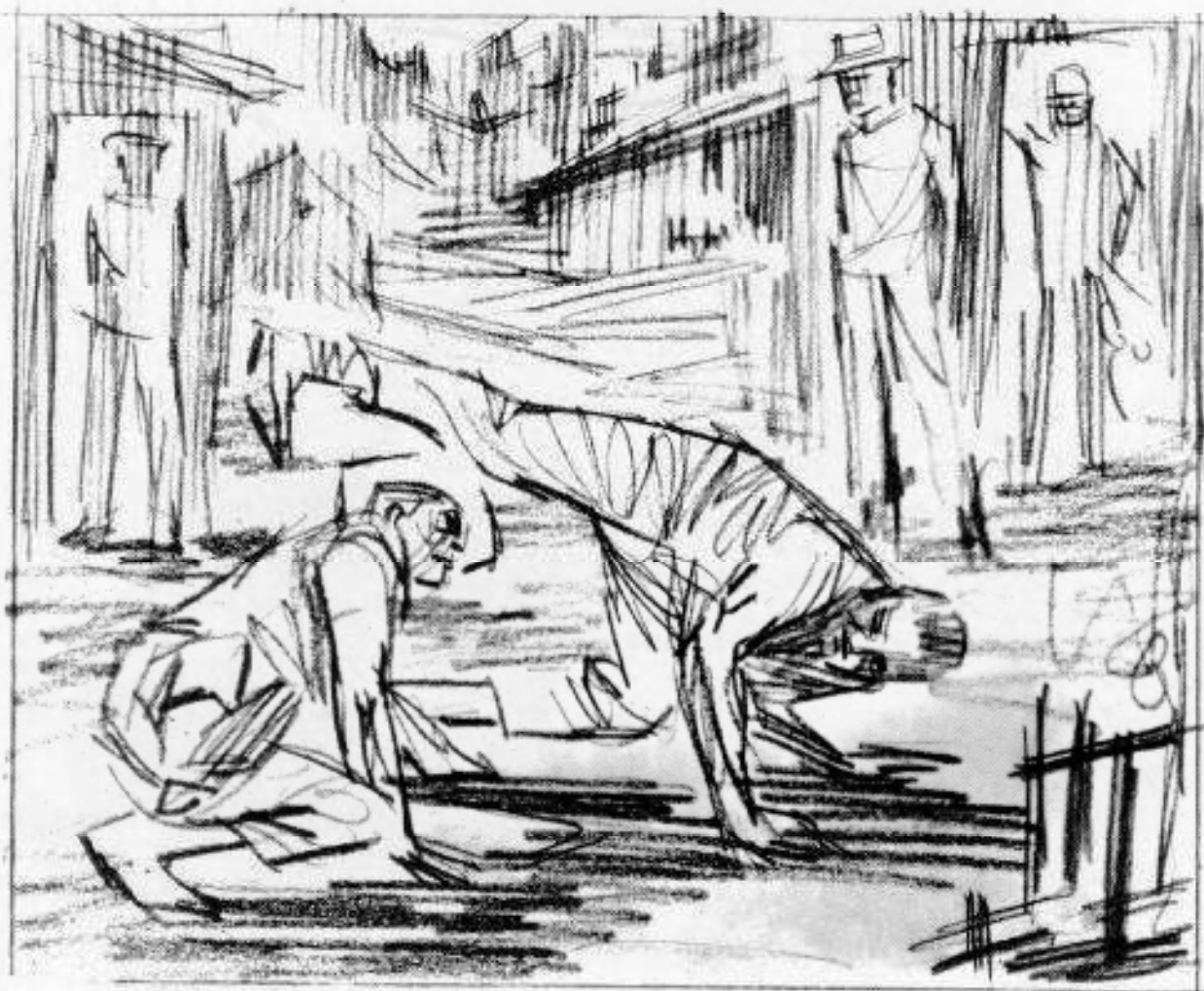
O modelo vivo deu o calor humano exigido.

A linha suave e expontânea capta a base necessária para a execução da arte final.

145- teus cabelos, minha floresta...

O tema a ilustrar tem que ser estudado em tôda a sua profundidade.

O clima é construído com a reação de leitura e, aos poucos, vai surgindo a imagem ideal.

Em cima, o estudo inicial da anatomia dos tigres a serem usados numa ilustração em côres para o livro de José Mauro de Vasconcelos "O Palácio Japonês".

Ao lado, marcação das luzes e sombras e massas de côr.

Todos os estudos para a realização desta ilustração foram conseguidos no local através de apontamentos e fotos.

Os apontamentos do ambiente e dos tipos, e os flagrantes rápidos, só possíveis de obter com fotografias, como os movimentos dos capoeiras, foram a base para os estudos iniciais desta ilustração.

Desta forma, os pormenores apontados e o clima do local dão autenticidade à ilustração.

Todas estas ilustrações receberam os mesmos cuidados dos estudos explanados nas páginas anteriores.

Estudo a lápis para a ilustração, ao lado, do livro "Doidão", de José Mauro de Vasconcelos.

O uso da fotografia na ilustração é mais um recurso técnico que o artista tem à sua disposição.

O ilustrador compõe a cena, tira partido da iluminação como se estivesse desenhando um original.

A fotografia é usada como recurso técnico auxiliar e não como a razão de ser de um trabalho.

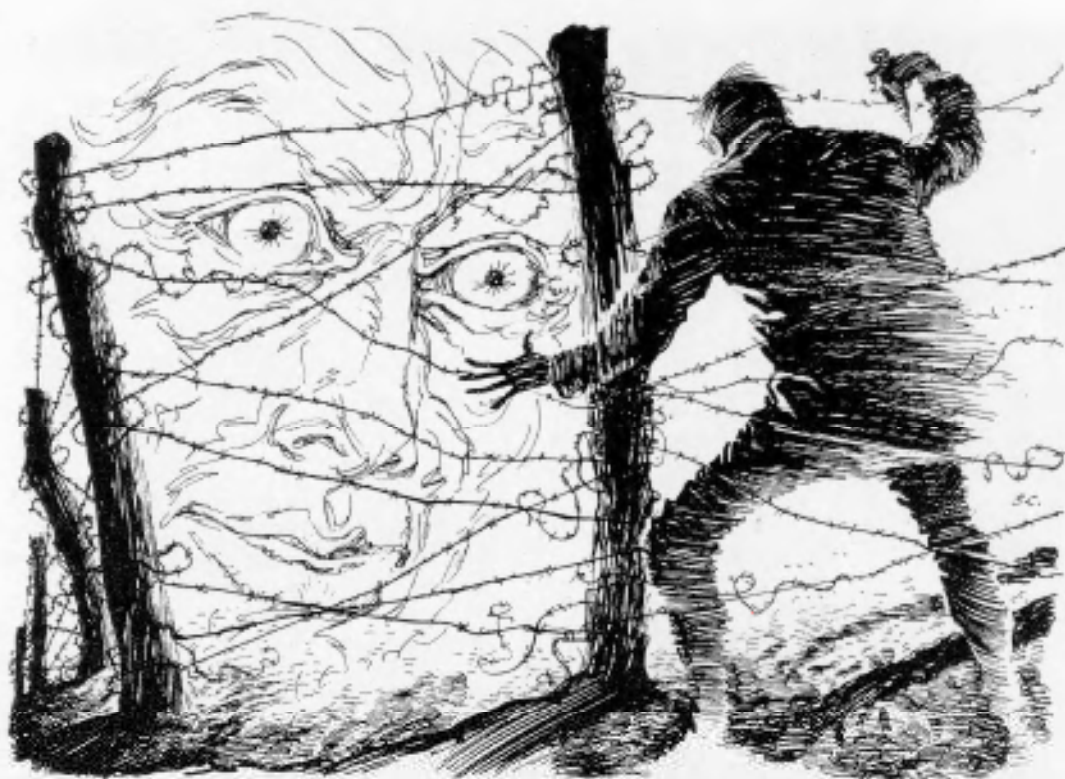
Alguns exemplos de estudos para ilustrações, feitos com o auxílio de fotos previamente elaboradas para isso.

Uma série de fotos que serviram de base para ilustrações de uma abertura de novela de época (Minas de Prata), onde os atores posaram num estúdio com os recursos de iluminação necessários.

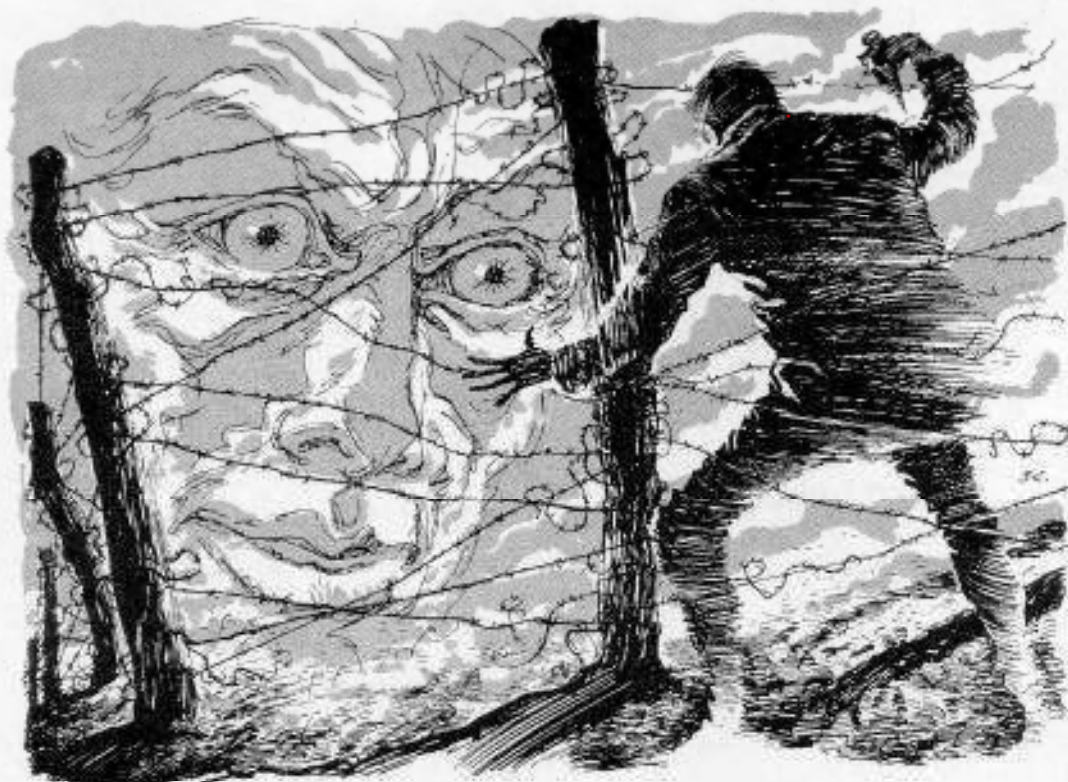
Os tipos escolhidos, a composição, a luz e os seus efeitos dramáticos são preparados antes da foto ser colhida de acôrdo com o tema a ilustrar.

A fotografia não é o fim e sim um meio a ser usado dentro das novas técnicas de ilustração.

Outra redução de um original que foi executado dentro da mesma técnica da ilustração ao lado.

Mais um exemplo do tamanho original em que foi desenhada esta ilustração para um livro de bolso.
Executada no dobro do tamanho da sua publicação, com traços firmes e sem indecisões, agüentou a redução dentro de um resultado previsto.

Um exemplo de aplicação de retícula, executada num segundo original feito a traço, por transparência, sobre uma mesa de luz.

Todos os efeitos que se pretendem, no meio tom, são feitos neste segundo ori-

ginal que, tecnicamente, no fotolito, é transformado em retícula. Esta, adicionada ao traço, dá o efeito final à ilustração, pois os mais delicados pormenores feitos a traço se transformam em retícula.

Outro exemplo de aplicação de retícula desenhada primeiramente a traço.

Desta vez, a sua execução é mais simples pois a sua forma está dentro do esquema geométrico.

À esquerda, o meio tom já está aplicado, no tamanho em que os originais foram executados.